

SAGAN OM RINGER

ROLL-
SPELET



REGLER



SAGAN OM RINGEN

Konstruktör

Coleman Charlton

Midgårdar forskning och material

Peter Fenlon, Bruce Neidlinger, Terry Amthor, Coleman Charlton

Översättning

Gunilla Jonsson, Karin Fredriksson

Redigering

Anders Blixt, Eva Jangö, Olle Sahlin, Dora-Lee Banks

Bibliograf

Åke Jönsson

Datatrix

Michael Petersén

Grafisk utformning

Klas Berndal

Originalframställning

Stefan Thulin, Magnus Löwenhielm, Nils Gulliksson

Omslagsbild

Angus McBride

Illustrationer

Angus McBride, Nils Gulliksson, Charles Peale, Rick Britton, Pete Fenlon, Dennis Loubet, Jim Holloway

Kartor

Pete Fenlon, Stefan Thulin

Sättningar

Delta

Reprografi

Hagbergs repro

Tryckning

Tryckproduktion, Västerås 1986

Copyright © (1986) Tolkien Enterprises. "THE HOBBIT" ® och "THE LORD OF THE RINGS" ® är inregistrerade varumärken som tillhör Tolkien Enterprises, en avdelning under Elan Merchandising, Inc, USA. Samtliga rättigheter förbehållna.

REGELHÄFTET

1 INLEDNING	3
Förord	4
1.1 Vad är ett fantasyrollspel	4
1.2 Exempeläventyr	5
1.3 Att lära sig använda SRR	7
1.4 Definitioner av begrepp	7
2 ROLLPERSONEN	10
2.1 Mentala och fysiska egenskaper	11
2.2 Ras och kultur	11
2.3 Färdigheter	12
2.4 Yrken	15
2.5 Bakgrund	16
2.6 Erfarenhet och rang	17
2.7 Anteckningar över rollpersonen	19
2.8 Rollpersonens personlighet	21
3 ATT SKAPA OCH FORMERA EN ROLLPERSON	22
3.1 Att slå fram egenskapsvärdena	23
3.2 Val av ras och kultur	23
3.3 Uppväxtfärdigheter	24
3.4 Val av yrke	24
3.5 Bakgrundsalternativ och detaljer	25
3.6 Läringsfärdigheter	25
3.7 Rollpersonen färdigställs	26
3.8 Rollpersonen blir levande	27
4 HANDLINGAR I SMÅSKALIG MILJÖ	28
4.1 Att göra situationen levande	29
4.2 Ordningsföljd	29
4.3 Förbereda och kasta besvärjelser	30
4.4 Förflyttning	30
4.5 Manövrar	31
4.6 Anfall	32
4.7 Kolliderande handlingar	35
4.8 Diverse faktorer	35
4.9 Skador, död och helande	36
5 MAGI	38
5.1 Terminologi	39
5.2 Besvärjelselistor	41
APPENDIX	58
Konverteringsregler	58
Förslag till läsning	60

MIDGÅRDSHÄFTET

6 SPELVÄRLDEN	1
6.1 Miljön	2
6.2 Spelledarens rollpersoner (SLP)	3
6.3 Handlingen	5
6.4 Typiska äventyr	6
6.5 Magi i Midgård	6
6.6 Religion i Midgård	7
6.7 Diverse	7
7 HANDLINGAR I STORSKALIG MILJÖ	9
7.1 Verksamhet i civiliserade områden	10
7.3 Verksamhet i utmarken	10
7.3 Spaning i utmarken	11
8 MIDGÅRDS VARELSER	13
9 MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER	20
9.1 Alver	21
9.2 Dvärgar	24
9.3 Hober	25
9.4 Människor	26
9.5 Orcher	35
9.6 Troll	36
9.7 Umlri	37
EXEMPEL PÅ SPELMILJÖ	38
10.1 Vårdshuset vid sista bron	39
10.2 Trollskogens skogar och berg	41
10.3 Bergstrollens håla	41
10.4 Slottsruiinen	42
10.5 Spelledarpersoner	42
TABELLHÄFTET	
AF-1 Rollformulär	47
AF-2 Skadeformulär	48
AF-3 Formulär för erfarenhetspoäng	48
AST-1 Allvarlig krosskador	1
AST-2 Allvarlig huggskador	1
AST-3 Allvarlig stickskador	2
AST-4 Allvarlig kastskador	2
AST-5 Allvarlig greppskador	3
AST-6 Allvarlig brännskador	3
AST-7 Allvarlig köldskador	4
AST-8 Allvarliga elskador	4
AST-9 Allvarliga stötskador	5
AST-10 Allvarliga skador på stora varelser	5

AST-11 Allvarliga besvärjelseskador på stora varelser	6
AT-1 Anfall, enhands huggvapen	6
AT-2 Anfall, enhands krossvapen	7
AT-3 Anfall, tvåhandsvapen	7
AT-4 Anfall, projektilvapen	7
AT-5 Anfall, tändar och klor	7
AT-6 Anfall, grepp och kast	8
AT-7 Anfall, blyxtbesvärjelser	8
AT-8 Anfall, klotbesvärjelser	9
AT-9 Anfall, vanliga besvärjelser	9
BT-1 Egenskapsbonus	10
BT-2 Färdigheter och egenskaper	10
BT-3 Rasmodifikationer	11
BT-4 Färdigheters nivåbonus	12
BT-5 Belastningsavdrag	11
BT-6 Yrken	12
ET-1 Segerpoäng	12
ET-2 Besvärjelsers erfarenhetspoäng	13
ET-3 Erfarenhetspoäng för allvarliga skador	13
ET-4 Manöverpoäng	13
ET-5 Erfarenhetspoäng och rang	13
FMT-1 Fummel för handvapen	14
FMT-2 Fummel för projektilvapen	14
FMT-3 Misslyckande för besvärjelser	15
FMT-4 Misslyckande för rörliga manövrar	15
MST Motståndstabell	16
MT-1 Rörliga manövrar	17
MT-2 Fast manövrar	17-18
RPT-1 Språknivåer	19
RPT-2 Bakgrundsalternativ	19-20
RPT-3 Raser	20
RPT-4 Förbättringspoäng	20
RPT-5 Uppväxtfärdigheter	21
SET-1 Djurs naturliga vapen	23
SET-2 Vapen	22
SET-3 Klot- och blyxtbesvärjelser	24
SHT-1 Egenskapsförsämring	24
SHT-2 Återhämtning	24
SHT-3 Livgivning	24
ST-1 Midgårdas språk	25
ST-2 Midgårdas varelser	25-27
ST-3 Spelledarpersoner	28-33
ST-4 Prislistor	34-35
ST-5 Örtor, gifter och sjukdomar	36-39
ST-6 Skatter	39-42
ST-7 Priser på magiska föremål	43
ST-8 Väder	44
ST-9 Förflyttning	45
ST-10 Möten	45-46
ST-11 Handlingstabell	46



1

INLEDNING

INTRODUCTION



FÖRORD

Sagan om Ringen: Rollspelet (SRR) är ett spel för dem som vill spela rollspel i J.R.R. Tolkiens Midgård. Det är ett rollspel för rutinerade spelare och spelledare. Det innehåller ett stridssystem och ett magisystem som är mer komplicerat än för de flesta andra rollspel.

J.R.R. Tolkiens Midgård är en perfekt miljö för ett fantasyrollspel. Det är dels en spegel av vår egen värld, dels en mytologisk skapelse gjord av en stor och lärd man. Midgård kan aldrig dö. Det lever i hjärtat hos alla dem som har vandrat dess stigar. Varje läsare lägger sina egna bilder och idéer till helheten. Det är bara naturligt att använda den här fantastiska bakgrunden till ett fantasyrollspel. Då kan de som bär Midgård i sina hjärtan uppleva det på ett nytt sätt. De kan fylla ut luckorna och lösa de gåtor som de alltid har funderat över.

Det kommer att publiceras ett flertal tillägg och hjälpmedel till SRR. De hjälper till att minska den tid och möda som krävs för att skapa ett spännande äventyr och ökar realismen och detaljrikedomen i spelet. Till hjälpmedlen hör Midgårdskampanjer, som innehåller mängder av material om vissa områden av Midgård, och Midgårdskäventyr, som innehåller färdiga äventyr som utspelar sig på vissa platser eller i vissa områden.

Varje person som har läst *Sagan om Ringen* har sin bild om hur Midgård är. Den bild som presenteras i detta spel tillhör spelkonstruktörerna. Om du som ska vara spelledare har en annan uppfattning som om hur någonting ska vara står det dig fullständigt fritt att ändra, ta bort eller lägga till saker i spelet. Det här är ditt spel och det är meningen att du och dina spelare ska känna fläkten av det Midgård som ni känner till och älskar. Spelet blir inte försämrat om du ändrar i reglerna, det blir snarare förbättrat eftersom det då blir mer anpassat till dina önskemål. Om du t.ex. inte gillar magireglerna är det bara att strunta i dem eller ändra dem så att de passar dig. Experimentera med hjärtans lust, och kommer du på någonting bra kan du skriva till oss och berätta om det.

Vi svarar på brevfrågor om spelet och dess regler. Formulera frågorna så att de kan besvaras med ja, nej eller kort mening. Bifoga alltid returporto eller, ännu hellre, ett frankerat kuvert med ditt namn och din adress. Tyvärr har vi inte tid att svara på telefonfrågor.

Anders Blixt
Stockholm
oktober, 1986

Äventyrsspel
Frihamnen
10056 STOCKHOLM

VAD FINNS I ROLLSPELETS LÅDA

- ◆ Regelhäftet innehåller hela SRR-spelets regelsystem.
- ◆ Midgårdshäftet innehåller beskrivningar av Midgård och ting som förekommer där, samt ett litet äventyr som utspelar sig i Trollbergen.
- ◆ Äventyrshäftet innehåller ett nybörjaräventyr.
- ◆ Tabellhäftet innehåller alla de tabeller man behöver för att spela SRR.
- ◆ Ett par tiosidiga eller tjugosidiga tärningar finns också i lådan. De används för att slå fram slumpmässiga tal, med vilka man löser vissa situationer som uppstår när man spelar fantasyrollspel.

Om någon av dessa komponenter saknas ska du vända dig till den butik där du köpte spelet. De är skyldiga att ordna det som saknas.

Avsnitt 1 är till för dem som aldrig har spelat ett fantasyrollspel förut. Erfarna läsare kan hoppa över avsnittet, men nybörjare bör läsa dem noga.

1.1 VAD ÄR ETT FANTASYROLLSPEL?

Det enklaste sättet att förstå vad ett rollspel är, är att se det som en berättelse, t.ex. som en bok, en pjäs eller en film. I en bok bestämmer författaren var handlingen utspelar sig och vad personerna gör. I ett rollspel däremot, bestämmer författaren, Spelledaren, bara var berättelsen utspelar sig och några grundläggande drag i handlingen. Vad personerna gör och därigenom vad som händer, bestäms av "spelare" och Spelledare under spelets gång. Varje spelare spelar en "rollperson" och bestämmer vad han eller hon gör. Spelledaren spelar alla andra personer. De kallas spelledarpersoner. Ett fantasyrollspel är med andra ord en "levande" berättelse, där samspelet mellan rollpersonerna skapar en handling som ständigt utvecklas.

Spelledaren ser också till att rollpersonerna bara kan göra sådant som är möjligt inom ramen för den miljö som han har skapat, hans "fantasyvärld". Det är här som orden "fantasy" och "spel" kommer in i definitionen av ett fantasyrollspel. Spelledaren skapar en värld som inte har vår världs begränsningar, och därför räknas till den genre som brukar kallas "fantasy" eller "fantastisk litteratur". Spelledaren använder vanligtvis "regler" för att bestämma vad som är möjligt i hans fantasyvärld. Det är användandet av regler som gör rollspelsberättelsen till ett spel.

Fantasyrollspelet utspelar sig alltså i en värld som inte har vår världs begränsningar, utan som i stället begränsas av ett antal spelregler. Både spelledaren och spelarna påverkar hur spelets handling utvecklas, men ingen av dem kan styra den helt. Handlingen avgörs av samspelet mellan rollpersonerna sinsemellan och den miljö där spelet utspelar sig.

Eftersom fantasyrollspelet är ett spel ska det vara intressant, spännande och utmanande. Ett av huvudsyftena är att varje spelare ska anta sin rollpersons personlighet och rea-

gera som rollpersonen skulle i olika situationer. Det är den största skillnaden mellan rollspel och andra spel, som schack eller bridge. En rollperson är inte bara en spelpjäs eller ett kort. I ett bra fantasyrollspel lever sig spelaren in i sin rollpersons situation. Spelledaren använder sig av noggranna beskrivningar, teckningar och kartor för att hjälpa spelarna att föreställa sig miljöer och andra personer. Dessutom ska spelarna tala med varandra och bete sig som om de var sina rollpersoner. Allt det här skapar inlevelse, spänning och realism.

Spelledaren har beskrivits som fantasyrollspelets begränsade "författare". Han är faktiskt mer än det. Spelledaren beskriver inte bara allt som händer i spelet som om det verkligen hände rollpersonerna. Han fungerar också som en domare, som avgör hur det går när rollpersonerna försöker utföra en handling. Spelledaren måste göra en hel del förberedelser innan själva spelet kan börja. Han måste utarbeta miljöer och grundhandling för spelet. Det gör han med hjälp av spelreglerna och material som han antingen har gjort själv eller köpt. Innan spelarna råkar in i olika situationer i spelet är det bara spelledaren som känner till miljöerna och vad som ska hända. Spelledaren spelar också alla de varelser och personer som inte är spelarnas rollpersoner, men som ändå ingår i spelet.

Varje spelare skapar en rollperson med hjälp av spelreglerna och Spelledaren. Rollpersonerna har vissa siffrvärden som avgör hur bra deras egenskaper, förmågor och färdigheter är. Värdena beror på hur spelaren skapar sin rollperson med hjälp av spelreglerna. Värdena avgör hur stor möjlighet rollpersonen har att utföra vissa handlingar. Många av de handlingar som rollpersonerna försöker utföra i spelet har en chans att lyckas och en risk att misslyckas. Trots att Spelledaren och spelarna bestämmer vilka handlingar som ska utföras i spelet, är det alltså reglerna, rollpersonernas värden och ett slumpmässigt tärningsslag som avgör om de ska lyckas.

Till sist: ett fantasyrollspel handlar om äventyr, magi, handling, fara, strid, skatter, hjältar, skurkar, liv och död. I rollspelet lämnar spelarna den verkliga världen bakom sig en stund, och stiger in i en värld där det fantastiska är verkligt och där det möjliga bara begränsas av Spelledarens och spelarnas fantasi.

1.2 EXEMPEL PÅ ETT ROLLSPELSÄVENTYR I FANTASYMILJÖ

Det här avsnittet är ett exempel på ett fantasyrollspel. Äventyret berättas som en dialog mellan spelarna och Spelledaren. Andra händelser och information står med kursiverad stil. Det här exemplet visar inga av de regler som används för att avgöra hur handlingarna lyckas. Det finns exempel på det längre fram i spelet.

Rollpersonerna färdas till fots från Vattnadalen till Bri längs den östra landsvägen. De för med sig en last av bästa dorwinionvin och en del gort (en ört). Rollpersonerna är:

- ◆ Boah Agonar, en manlig, alvisk trollkarl.
- ◆ Ayitula Chinta Kari, en kvinnlig andebesvärjare och umli.
- ◆ Naug Zigildun, en dvärgkrigare av okänt kön (kvinnliga dvärgar tas av många för män).
- ◆ Droggo Flinkfinger Bredbälte, en manlig hobbit och spejare, som vissa skulle kalla tjuv.

I skymningen bestämmer sig rollpersonerna för att slå läger för natten ungefär 2 mil från Vattnadalen, inne i Trollskogen. När gruppen lämnar vägen och tar sig upp i den klippiga terrängen i norr börjar det regna lätt. Efter ungefär 100 meter kommer de fram till ett förfallet litet torn. Natten faller på. Gruppen vet inte att det finns tre orcher i tornets källare. Orcherna börjar kvickna till när skymningen faller. Samtalet som följer är ett exempel på hur ett fantasyrollspel kan gå till.

Spelledaren (SL): "Ni kommer upp på backkrönet och ser ned på ruinerna av ett litet torn som står i en flack dal. Tornet har fortfarande en del av taket kvar. Det flyter en liten bäck genom dalen, och de vanliga buskarna och träderna – tallar, ekar och så – växer här."

Spelledaren ritar upp dalen med dess innehåll på ett papper. Medan SL ritar upp omgivningen diskuterar spelarna vad de ska göra. De bestämmer sig för att undersöka tornet för att se om de kan övernatta där. För att de ska kunna göra det måste varje spelare bestämma vad just hans rollperson gör. Samarbetet mellan rollpersonerna begränsas av deras möjligheter att meddela sig med varandra.

SL: "Vad har ni för plan, och hur förbereder sig var och en?"

Droggo: "Vi tänker undersöka tornet för att se om vi kan söka skydd där. Jag drar mitt kortsvärd och smyger framför de andra för att se hur vi kan ta oss in. Jag försöker hålla mig i skydd och rör mig så tyst jag kan."

Naug: "Jag tar fram mitt armborst och spänner det. Jag täcker Droggo och rör mig framåt när han ger tecken."

Chinta Kari: "Jag drar stridsklubban och skölden, och rör mig framåt när Naug gör det."

Agonar: "Jag förbereder och kastar besvärjelsen Sköld." Han slår två speciella tärningar som tillsammans ger ett resultat mellan 01 och 100. De kallas 1T100. Resultatet blir 28; han lyckas.

SL: "Droggo, slå ett manöverslag för att se hur tyst du kan smyga dig fram till tornet."

Han slår 47 med 1T100. SL slår ett aktivitetsslag på 24 för orcherna. Ingen av grupperna märker något.

SL: "Du lyckas och lägger inte märke till något särskilt. Nu är du tre meter från tornet och du ser rätt tydligt hur det ser ut. Resten av gruppen kan komma efter om du ger tecken."

Droggo: "Jag går tillbaka en bit så att jag har ett träd mellan mig och tornet. Sedan vinkar jag fram resten av gruppen."

Resten av gruppen: "Vi tar oss försiktigt fram."

INLEDNING

SL: "Slå ett manöverslag allihop."

De slår 86, 35 och 46. SL slår 62 för orcherna. Ingendera sidan märker något, men orcherna har blivit mer aktiva. De kan komma upp ur källaren när som helst.

SL: "Ni kommer fram allihop, och lägger inte märke till något särskilt. Här är en karta över tornet och terrängen runtomkring. Tornet är fyrkantigt och har två våningar. Sidan som är vänd mot er har fallit samman tillsammans med övervåningen. De andra tre väggarna och taket är fortfarande relativt hela. Det finns hål i taket. Väggen mitt emot er har en öppning där dörren har funnits. Ni ser bara en massa skräp därinne."

Spelarna eller SL ritar upp var de befinner sig på kartan.

SL: "Alla bestämmer vad de gör den här rondan."

Droggo: "Jag tar mig sakta fram till väggen på tornets högra sida och tittar in. Jag håller mig i skydd av väggen."

Naug: "Jag smyger efter Droggo med armborstet redo."

Chinta Kari: "Jag följer med Naug."

Agonar: "Jag följer med Chinta."

SL: "Slå ett manöverslag allihop."

De slår 24, 89, 93 och 62. Orcherna slår 65. De är fortfarande beredda att gå upp ur källaren.

SL: "Ni tar er fram till slutet av den högra väggen och tittar runt hörnet. Ni ser ett 5×5 meter stort rum fyllt med stenar, virke, sönderslagna möbler och annat skräp. Mitt emot er står något som ser ut som en stor kista (ca 1,5×0,5×0,5 m) dold under skräpet. Den står vid den borte änden av vänstra väggen. I det borte vänstra hörnet ser ni något som verkar vara en trappa som leder ned. Vad gör ni den här rondan?"

Droggo: "Jag rör mig långsamt in i tornet utefter den högra väggen, och håller uppsikt över trappan."

Chinta Kari: "Jag går över till den vänstra väggen och börjar rensa bort skräpet från kistan, för att se om det finns några magiska föremål eller skatter i den."

Naug: "Jag tar sikte mellan trappan och huvudingången så att jag kan skjuta om det händer något."

Agonar: "Jag förbereder besvärjelsen Lyfta."

SL: "Chinta Kari och Droggo, slå manöverslag."

De slår bra, 78 och 94. Orcherna slår 73. De har gjort sig redo och börjar gå upp för trappan.

SL: "Droggo, du hör ingenting, men du lyckas ta dig runt till huvudingången utan att väsnas. Chinta Kari, du gick fram till skräphögen med kistan. Du rensar undan skräpet, men hittar ingenting. Vad gör ni den här rundan?"

Agonar: "Jag kastar besvärjelsen Lyfta och börjar sväva upp mot taket."

Han slår 54 och lyckas lyfta.

Naug: "Jag är fortfarande beredd att skjuta."

Droggo: "Jag kikar ut genom huvudingången och lyssnar."

Chinta Kari: "Jag försöker öppna kistan."

SL: "Nu börjar det verkligen bli mörkt. Agonar, du svävar upp ungefär 1,5 meter den här rondan. Du är ett fint mål för avståndsvapen. Chinta Kari, du märker att kistan är rostig, men inte låst. Det kan komma att höras om du öppnar den.

Droggo, du ser det här när du kikar ut genom huvudingången."

SL ger Droggo en lapp där det står: Du ser inget utanför, men du hör en svag duns i trappan.

SL: "Vad gör ni den här rondan?"

Han slår och bestämmer att orcherna kommer upp för trappan.

Chinta Kari: "Jag öppnar kistan mycket, mycket tyst och ser efter vad som finns i den."

Droggo: "Jag kastar mig ned bakom en skräphög vid dörren och gömmer mig."

Agonar: "Jag fortsätter att lyfta mot taket, och håller utkik efter sharder (ett mytiskt monster som Agonar är livrädd för)."

Naug: "Jag fortsätter att täcka trappan och dörren."

SL: "Chinta Kari, slå ett slag." Hon slår 12. "Du får upp kistan, men den gnisslar högt. Det ligger en rostig dolk och en liten ask i den. Agonar, du svävar 5 meter över marken och ser inga sharder. Däremot ser du, Naug och Droggo tre orcher i härdade läderbrynjor, bärande på kortsvärd och utrustning, som kommer upp för trappan. De vänder sig mot Chinta Kari, som inte har sett dem än. Du kan avlossa pilen, Naug."

Naug: "Jag skjuter på den största av dem." Han slår 92 och tittar i tabellen för projektilvapen. Det ger en träff för 21 skadepoäng och en "D" allvarlig stickskada på orchen. Han slår 70, och orchen får pilen genom halsen och dör.

SL: "Vad tänker ni göra den här rondan?"

Agonar: "Jag förbereder en besvärjelse och ropar: 'Akta dig Chinta, orcher!!!!'"

Naug: "Jag släpper armborstet och drar min stridsyx, samtidigt som jag springer fram mot Chinta. Jag ropar: 'Kom hit och dö, era orchiska sumpråttor!!!!'"

Droggo: "Jag fortsätter att gömma mig, med kortsvärdet redo."

Chinta Kari: "Eftersom jag inte upptäcker orcherna, försöker jag ta upp den lilla asken ur kistan och stoppa den innanför manteln utan att någon ser det."

SL slår för att se hur de två kvarvarande orcherna reagerar. Han slår 06 och 91. En av orcherna bestämmer sig för att fly. Den andra beslutar sig för att döda den ynkliga människan som står med ryggen mot honom. Spelledaren slår iakttagelseslag för Agonar, Naug och Droggo. De märker inte att Chinta Kari tar den lilla asken.

SL: "En av orcherna vänder och springer mot huvudingången. Den andra släpper sin utrustning och rusar mot Chinta Kari. Han vrålar och svingar sitt kortsvärd. Chinta, du lyckas med din handling den här rondan, men du hör springande steg bakom dig och skrik från dina vänner. Droggo, du kan hugga till orchen som springer ut."

Droggo: "Jag hugger mot honom när han springer förbi."

Han slår 02 och fumlar med sitt kortsvärd. Han slår 49 och tappar vapnet.

SL: "Fascinerande manöver, Droggo. Orchen ser dig inte ens, utan springer ut. Naug, du och orchen är framme vid

Chinta Kari. Ni kan anfalla nästa rond. Chinta Kari, du är helt på det klara med vad som händer. Vad gör ni nu?"

Droggo: "Jag plockar upp mitt kortsvärd."

Agonar: "Jag kastar besvärjelsen Sömn på orchen för att rädda Chinta. Jag har bara förberett mig en rond, så jag har -15 i avdrag från mitt anfall."

Chinta Kari: "Eftersom jag är ganska dålig på att slåss lägger jag mig ned i kistan och drar locket över mig." Kistan är stor nog för att hon ska få plats i den.

Naug: "Jag måttar ett hugg mot orchen och försöker klyva honom."

SL: "Agonar kan kasta sin besvärjelse först. Sedan gör Chinta Kari en manöver för att hinna ner i kistan i tid. Sedan anfaller orchen, som är snabbare än Naug, Chinta Kari. Till sist kan Naug anfalla orchen. Droggo kan inte göra något medan han plockar upp sitt vapen."

Agonar slår 68 för sitt anfall. Orchen slår 17 på sitt Motståndsslag och somnar. Chinta Kari kastar sig ned, men hon hade inte kunnat undvika orchens anfall om inte Agonar hade sövt honom. Naug genomför sitt anfall mot den sovande orchen. Han ger honom 40 skadepoäng, en "E" allvarlig huggskada och en "C" allvarlig krosskada. Orchen bryter benet och förlorar medvetandet. Orchen och kistlocket faller över Chinta Kari och ger henne 5 skadepoäng och en "C" allvarlig obalansskada. Den ger henne ytterligare 4 skadepoäng, och hon blir omtöcknad i en rond.

Äventyret fortsätter med att gruppen kan undersöka resten av tornet, som nu är övergivet, jaga orchen (som kanske har sprungit efter hjälp), lämna området, eller göra

någonting annat. Naug och Agonar får en massa erfarenhetspoäng för besvärjelserna och segern i striden, och Droggo hittar kanske sitt kortsvärd, men knappast sin förlorade självkänsla. Chinta Kari kan få en rejäl överraskning när hon öppnar den lilla asken utan att de andra tittar på. Den har en giftnål inmonterad vid låset, som slår ut och sticker henne om hon inte kan upptäcka fällan och undvika den.

1.3 ATT LÄRA SIG ANVÄNDA SRR

Spelledaren bör skumma igenom reglerna först för att få en uppfattning om hur spelsystemet fungerar. Sedan kan han läsa alla regler noga. Om det är något som han inte förstår direkt bör han markera det stycket och gå tillbaka dit när han har läst igenom alla reglerna. Det finns gott om exempel som ska hjälpa till att klargöra reglerna. Spelledaren behöver inte lära sig att förstå alla regler helt och hållet till en början. Reglerna är organiserade så, att man kan klara många situationer genom att kontrollera den aktuella regeln först när situationen dyker upp.

Spelarna kan läsa avsnitt 1 och 2 först. Sedan kan de skapa en rollperson genom att följa de riktlinjer och exempel som finns beskrivna i avsnitt 3. De kan behöva se tillbaka på avsnitt 2 för att förstå en del aspekter som rör rollpersonen.

1.4 DEFINITIONER AV BEGREPP

De flesta av de speciella uttryck som förekommer i SRR och i Tolkiens verk finns inte upptagna nedan. De beskrivs vanligen där de förekommer i texten. De begrepp som finns förklarade nedan används mycket flitigt, eller är mycket viktiga för att man ska kunna använda och förstå SRR.

1.4.1 ORDLISTA

Allvarlig skada: Annan skada än de skadepoäng man får av ett anfall.

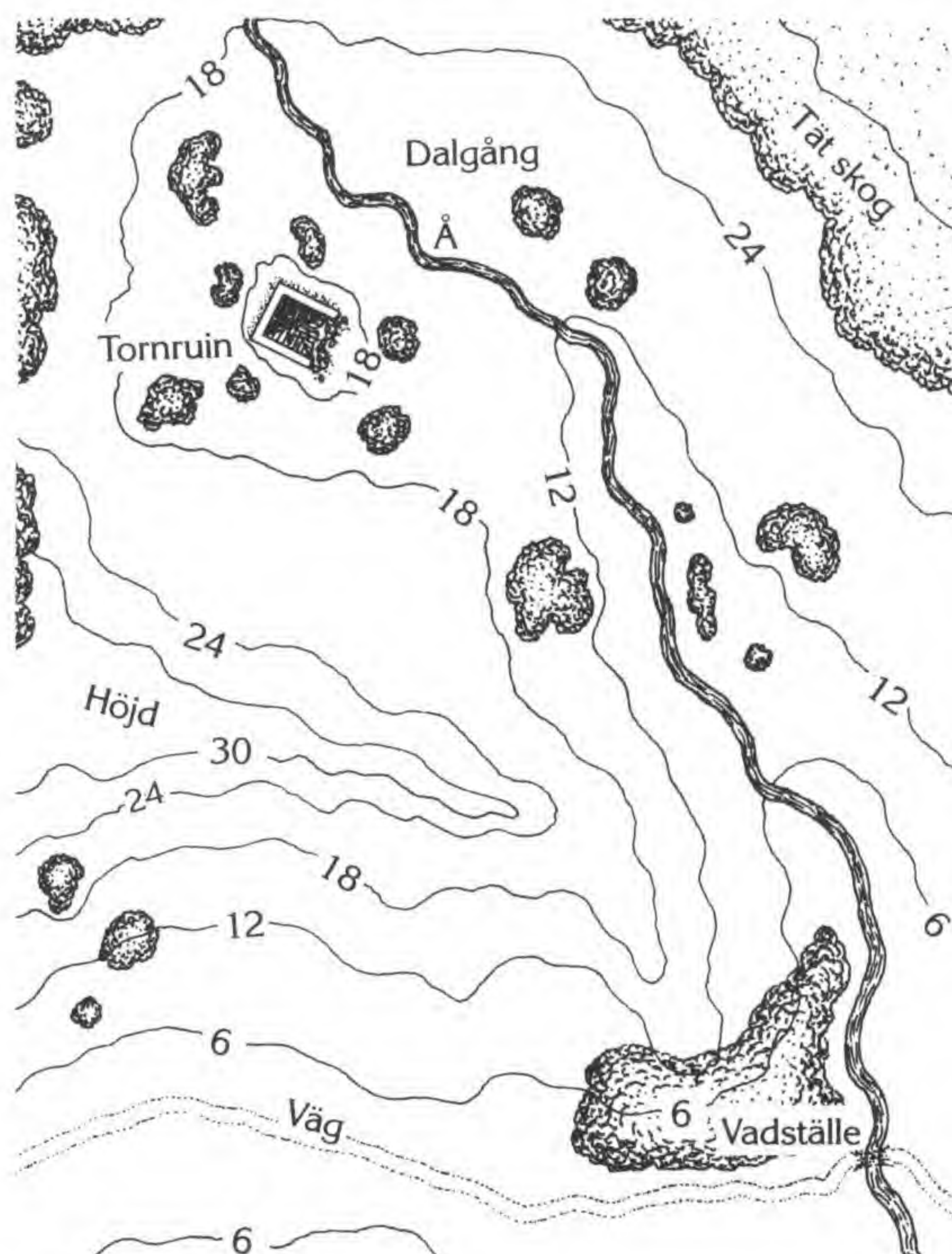
Aman: Den kontinent som ligger väster om Midgård, på andra sidan det Stora Havet. Där ligger Valinor, hem för Valar och alverna, och Vëntans salar, de dödas boning.

Andra Äldern: Den andra av de nedtecknade åldrarna i Midgård. Den börjar med att Grå hamnarna och Lindon grundas efter Morgoths nederlag. Den slutar när Elendil och Gil-Galad störtar Sauron, och Isildur tar härskarringen.

Arda: Hela den värld som Eru skapade genom sina tjänare, Valar. Den omfattar Midgård och Aman.

Besvärjelselista: En samling besvärjelser som hör samman och är ordnade efter nivå. När en rollperson har "lärt sig" en besvärjelselista kan han kasta besvärjelser från den listan, om deras nivå är lika med eller lägre än hans egen rang.

Chans: I SRR har en handling eller händelse ofta en "chans" att lyckas eller inträffa. Den chansen uttrycks vanli-



INLEDNING

gen som X %. Det betyder att man slår ett tärningsslag med 1T100, och om resultatet är lägre än eller lika med X så lyckas eller inträffar handlingen eller händelsen. Annars misslyckas den.

Egenskaper: De sex fysiska och mentala egenskaper som påverkar hur pass bra en rollperson kan utföra de flesta handlingar.

Eru (Iluvatar): Gud, som skapade Arda tillsammans med Valar.

Fjärde Åldern: Den fjärde av Midgårds nedtecknade åldrar. Den börjar när de tre ringarna försvinner över havet, efter det att Härskarringen har förstörts.

Flödesmagi: Ett av de magiska rikena. En utförlig beskrivning ges i avsnitt 5.1.2.

Fummel: När man försöker något kan man ibland misslyckas så katastrofalt att man istället skadar sig. Detta kallas fummel.

Färdighet: Träning eller utbildning inom ett område. Den påverkar hur pass skickligt en rollperson kan utföra en speciell handling. Färdighetsvärdet är ett mått på hur pass effektiv en viss färdighet är.

Grupp: En samling rollpersoner.

Handling: En handling är vad en rollperson kan utföra under en rond (10 sekunder).

Jordmagi: Ett av de magiska rikena. En utförlig beskrivning ges i avsnitt 5.1.1.

Kampanj: En serie äventyr som hänger samman, både i tid och rum och när det gäller deltagande rollpersoner.

Kraftpoäng: Rollpersonens inre energi, som används när han brukar magi, anges i kraftpoäng.

Maiar: Mindre gudar som skötte Midgård under Valars överinseende. Till dem hörde Sauron och förmodligen Istari (Gandalf, Saruman, Radagast, Vindalf Alatar och Pallando).

Manöver: En manöver är något som kräver särskild koncentration, som utförs i en pressad situation, eller som är farligt, t.ex. att klättra uppför ett rep, att balansera på en avsats eller att dyrka upp ett lås. Manövrar som kräver att rollpersonen rör sig kallas "rörliga manövrar". Andra manövrar kallas "fasta manövrar".

Midgård (Endor eller Endore): En av Ardas kontinenter. Händelserna i "Bilbo" och "Sagan om ringen" utspelar sig i västra Midgård under Tredje åldern.

Morgoth (Melkor): Den fallne Valar som sökte ta makten i världen. Han dominerade norra Midgård under Första åldern, tills han störtades och kastades ut i Tomrummet av de andra Valar och deras trogna. Morgoth var förkroppsligat och koncentrerat mörker – ondskan personifierad.

Motståndsslag: Ett tärningsslag som avgör om en rollperson lyckas motstå effekten av en besvärjelse, ett gift, en sjukdom eller någon annan påverkan.

Närstrid: Strid man mot man, utan avståndsvapen eller besvärjelser.

Obegränsat slag: Se definitionen av Slag och "Tärningsslag".

Parera: Att använda en del av rollpersonens offensiva

kraft för att påverka en motståndares anfall och minska träffchansen.

Rang: En persons rang är ett mått på hur skicklig och erfaren han är. Rang kan förkortas R. En rollperson som är spejare R4, har alltså rang 4. Spelarnas rollpersoner kan inte uppnå högre rang än 10. I Midgårds historia har det dock funnits enstaka hjältar som har uppnått en långt högre rang, t.ex. Aragorn, Helm Hammarnäven och Elrond. Vissa personer är maiar, t.ex. Sauron och Gandalf, och har en sådan natur att deras rang vida överstiger vad som normalt är möjligt. Även djur och monster anses ha rang när det gäller vissa beräkningar.

Rollperson: En person som kontrolleras av en spelare.

Rond: Den tid (10 sekunder) som krävs för att utföra en handling. Kallas ibland stridsrond.

Sauron: Mörkrets herre, Skuggan, Ringarnas härskare, en Maia som tjänade Morgoth tidigt i den första åldern. Under den Andra och Tredje åldern smidde han Härskarringen och kastade en skugga av ondska, fördärv och förintelse över stora delar av Midgård. Tredje åldern slutade när hans ring förstördes och han gick under.

Skadepoäng: Smärta och blödningar som kan orsaka ett chocktillstånd eller medvetslöshet (kallas också krosskador). Varje rollperson kan ta emot ett visst antal skadepoäng innan han svimmar. Antalet bestäms av hans Kroppsbyggnad.

Slag: I SRR används två olikfärgade tiosidiga eller tjugosidiga tärningar för att avgöra alla handlingar som kräver ett "Slag". Varje tärning har en eller två uppsättningar av siffrorna 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 och 9. Tärningarna kan användas för att få flera olika slags resultat. Resultaten finns beskrivna under "Tärningsslag".

Spelare: En deltagare i ett fantasyrollspel som spelar en person, sin rollperson.

Spelledare: Spelledaren är den som ger liv åt fantasyrollspelet genom att skapa miljön, händelserna och andra nyckelingredienser.

Spelledarperson: En varelse i ett rollspel som inte styrs av en spelare, utan av spelledaren.

Spelomgång: En gång när man spelar spelet. Flera spelomgångar bildar en kampanj.

Sången: Ainulindale, Erus musik, som sjöngs av Valar och Maiar och skapade världen med dess varelser.

Valar: De femton Världsherrarna, Erus mäktigaste tjänare. De är "gudar" och många av Midgårds folk och väsen dyrkar dem och håller dem för heliga. Ursprungligen hörde Morgoth till deras skara.

Vilda djur: Vanliga djurarter som saknar magiska form och förmåga.

Yrke: Rollpersonens yrke ger honom en viss utbildning och ett visst sätt att tänka. I spelet påverkar yrket hur stor möda som krävs för att lära sig färdigheter på olika områden.

1.4.2 TÄRNINGSSLAG

Som tidigare nämnts, under definitionen av "Slag", har

tärningarna som används i SRR tio eller 20 sidor. Det ger ett resultat mellan 0 och 9. Om två tärningar används kan flera olika sorters resultat erhållas:

1-100 slag: De flesta slagen i SRR är 1-100 slag. De kallas också 1T100-slag. När man slår bägge tärningarna och avläser tiotal på den ena och ental på den andra, får man ett slumpmässigt resultat mellan 01 och 100. 00 räknas som 100, inte som noll.

Obegränsat slag: Flera av 1-100-slagen är "obegränsade". De flesta av de obegränsade slagen ger ett resultat mellan 01 och 100, men ibland kan de ge resultat som är lägre än 01 eller högre än 100. Följande slag är obegränsade: anfallsslag, manöverslag, orienteringsslag, iakttagelseslag, och mötesslag. Slag som inte är obegränsade är allvarliga skadeslag, egenskapsslag, slag för att lära sig besvärjelselistor och slag för bakgrundsalternativ.

Så här får du fram obegränsade slag:

Om resultatet vid det första 1-100-slaget är högre än 95, slår man ett andra 1-100 slag som läggs till det första resultatet. Om det andra slaget också är högre än 95, slår man ett

tredje 1-100 slag och lägger det till de två första. Man fortsätter på samma sätt tills man slår under 96. Det tal man får som slutresultat, är resultatet av ett "obegränsat" (högt) slag. Teoretiskt sett kan ett sådant tal bli hur högt som helst.

Om resultatet av de första 1-100 slaget blir lägre än 06, slår man ett andra slag och drar resultatet från det första. Om det andra slaget är högre än 95, slår man ett tredje slag och drar resultatet från de två första. Man fortsätter på samma sätt tills man slår under 96. Slutresultatet är resultatet av ett "obegränsat" (lågt) tal. Teoretiskt sett kan ett sådant tal bli hur litet som helst.

1-10 slag: När man vill ha ett resultat mellan 1 och 10 slår man bara en tärning. Det ger ett resultat mellan 0 och 9, men 0 räknas som 10. Ett sådant slag kallas för "1-10" eller "1T10".

1-5 slag: Slå en tärning, dela med 2 och avrunda uppåt. Slaget kallas även 1T5.

5-50 slag: Slå 1-10 fem gånger och lägg ihop resultaten. Det kallas också 5T10.

Andra slag: Alla andra slag är varianter av slagen ovan.

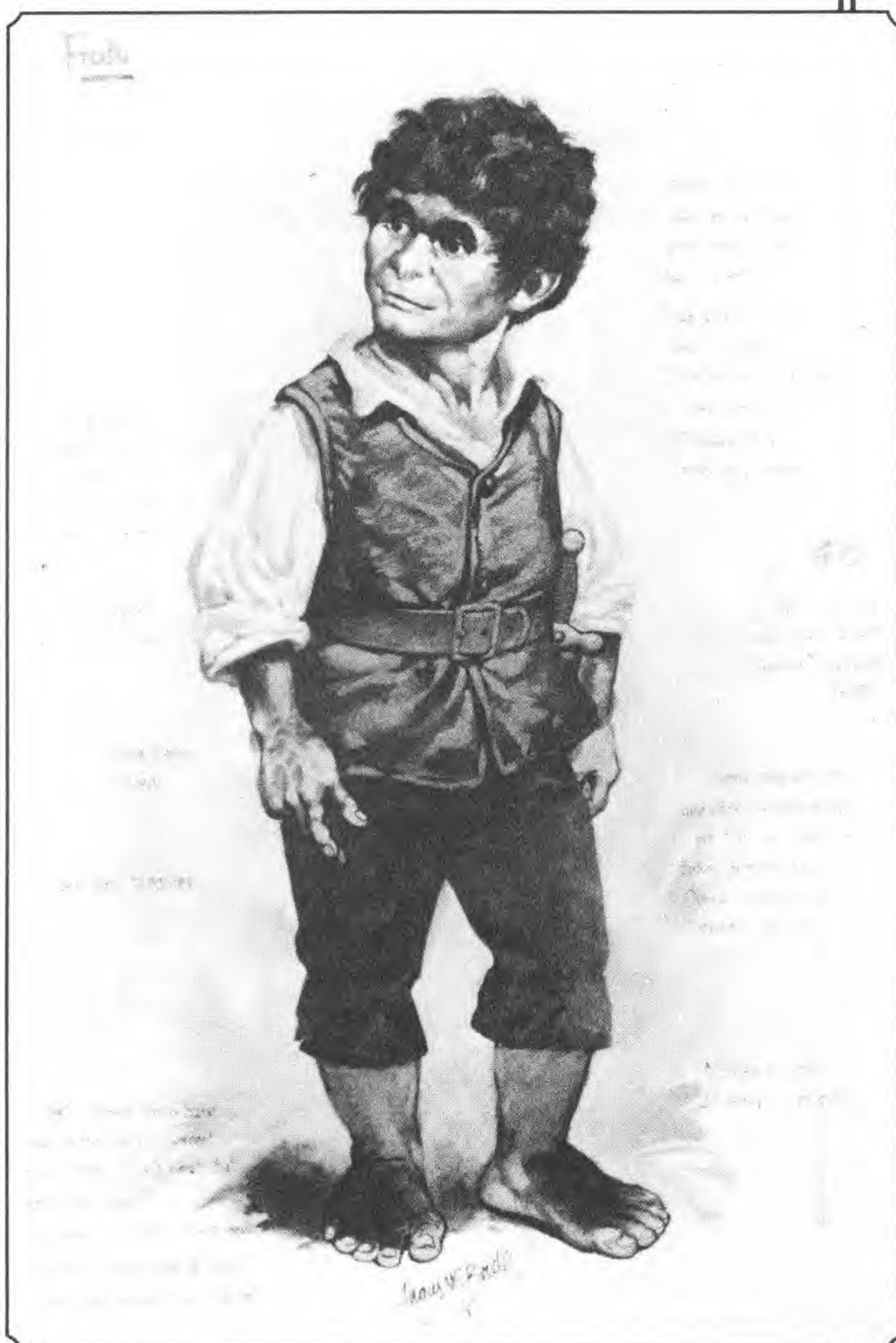




2

ROLLPERSONEN

ΚΛΗΡΗΚΑΤΗ



I ett fantasyrollspel (FRS) är alla deltagare utom Spelledaren (SL) "spelare". De iklär sig personligheten hos en särskild person, deras rollperson (RP). Alia andra personer spelas av Spelledaren och kallas spelledarpersoner (SLP). Det finns en mängd faktorer i rollspelet som avgör vad varje rollperson kan göra, t.ex. mentala egenskaper, fysiska egenskaper, bakgrund, utseende, färdigheter, bonusvärden. I det här avsnittet beskrivs hur de här faktorerna används i SRR.

2.1 MENTALA OCH FYSISKA EGENSKAPER

Rollpersonernas grundläggande mentala och fysiska förmåga motsvaras av sex egenskaper: Styrka (STY), Smidighet (SMI), Fysik (FYS), Intelligens (INT), Psyke (PSY), Personlighet (PER). Varje egenskap uttrycks med ett värde som normalt ligger mellan 1 och 100, men som i vissa fall kan nå 102. Värdet visar hur välutvecklad egenskapen är i jämförelse med samma egenskap hos andra rollpersoner. Ju lägre värde en egenskap har, desto svagare är den i jämförelse med samma egenskap hos andra rollpersoner. Höga egenskapsvärden ger en bonus (se avsnitt 2.1.2) när rollpersonen försöker utföra vissa handlingar eller manövrar.

2.1.1 Beskrivning av egenskaperna

Styrka (STY): Styrkan avser inte enbart rå muskelstyrka, utan även rollpersonens förmåga att utnyttja sina muskler för att nå största möjliga effekt. Egenskapen påverkar rollpersonens skicklighet i närstrid, möjlighet att bära bördor, och andra handlingar som kräver styrka. Styrka är Krigarens främsta egenskap.

Smidighet (SMI): Smidigheten representerar rörlighet, fingerfärdighet, snabbhet och reaktionsförmåga. Egenskapen påverkar bl.a. rollpersonens förmåga att försvara sig, använda projektilvapen och förflytta sig. Smidighet är Spejarens främsta egenskap.

Fysik (FYS): Fysiken uttrycker hur pass frisk och sund rollpersonen är. Egenskapen påverkar rollpersonens förmåga att motstå sjukdom, förgiftning och andra umbäranden. Den påverkar också hur bra han kan uthärda smärta, chocker och blödningar (krosskador). Fysik är Utbygdsjägarens främsta egenskap.

Intelligens (INT): Intelligensen motsvarar rollpersonens tankeförmåga, minne och förnuft. Egenskapen påverkar rollpersonens förmåga att utföra handlingar som kräver tankeförmåga eller kunskap, t.ex. att lära sig att lära sig språk eller att läsa runor. Intelligens är Trollkarlens främsta egenskap.

Psyke (PSY): Psyket är rollpersonens förhållande till den kraft som genomsyrar allt, nämligen Ainulindale, Sången som skapade och formade Arda, och till övernaturliga ting. Egenskapen påverkar bl.a. rollpersonens förmåga att upptäcka saker, t.ex. fällor. Psyke är Andebesvärjarens främsta egenskap.

Personlighet (PER): Personligheten motsvarar rollpersonens självdisciplin, mod, tålamod, självkänsla och utstrålning. Egenskapen påverkar bl.a. rollpersonens utseende och hans förmåga att påverka och styra andra. Personlighet är Bardens främsta egenskap.

2.1.2 EGENSKAPSBONUS

Om rollpersonen har tillräckligt höga eller låga egenskapsvärden, kan han få tillägg till eller avdrag från chansen att lyckas med vissa färdigheter och handlingar. Denna egenskapsbonus finns redovisad i tabell BT-1. Rollpersonens ras kan förändra egenskapsbonusen enligt modifikationerna i tabell BT-3. Endast en egenskapsbonus gäller för varje färdighet eller förmåga. Sambandet mellan egenskapsvärdena och de färdigheter som påverkas av dem redovisas i tabell BT-2.

EXEMPEL: Rollpersonen Shen-Tyga har ovanligt hög fysik och är mycket smidig och stark. Hans personlighet är stark, men intelligensen och psyket ligger under medelvärdet. Hans egenskapsvärden och bonus (tabell BT-1) blir:

Styrka	100 normal bonus är +25
Smidighet	95 normal bonus är +15
Fysik	91 normal bonus är +10
Personlighet	84 normal bonus är +5
Intelligens	42 normal bonus är ±0
Psyke	23 normalt avdrag är -5

Shen-Tyga blir bra på att slåss, och på fysiskt krävande färdigheter, t.ex. förflyttning, kroppsbyggnad, klättra. Han kommer att vara sämre på intellektuella färdigheter, t.ex. läsa runor, spåra, kasta besvärjelser.

2.2 RAS OCH KULTUR

Spelarna kan välja mellan en mängd raser för sina Midgårdarollpersoner. Raserna finns uppräknade i avsnitt 2.2.1. De delas in i huvudgrupper och undergrupper. Människa innefattar t.ex. raser och kulturer som haradrim, dunländare och beorningar. Rollpersonens ras påverkar bonusen för olika färdigheter (se tabell BT-3), hans utveckling, speciella förmågor, utseende och en del andra faktorer.

2.2.1 RASER OCH FOLKSLAG

Här finns en lista på de raser och folkslag som används inom SRR. Varje SL kan själv uppfinna raser och folkslag till sin egen kampanj, men då måste han skapa deras egenskaper och kulturer själv. I avsnitt 9 finns detaljerade beskrivningar av alla raserna och folkslagen.

- Alver:** halvvalaver, noldor, sindar, skogsalver.
- Människor:** beorningar, bönder, dorwindrim, dunedain, dunlänningar, haradrim, lossoth, pirater, rohirrim, skogsmän, stadsbor, svarta numenoriter, variager, woser, österlänningar.
- Mörkrets raser:** halvorcher, halvtroll, olog-hai, orcher, uruk-hai, troll.
- Övriga:** dvärgar, umli, hober.

ROLLPERSONEN

2.2.2 SÄRSKILDA RASFÖRMÅGOR

Vissa rollpersoner får särskilda modifikationer till sina egenskapsbonus och motståndskast på grund av sin ras. Modifikationerna finns angivna i tabell BT-3.

2.2.3 UTSEENDE

Förutom rollpersonens egenskapsvärden är det önskvärt att få ett mått på rollpersonens utseende. I det här avsnittet finns förslag på faktorer som påverkar rollpersoner, t.ex. uppträdande, hårfärg, ögonfärg, längd, vikt. Begränsningar och riktlinjer för de här faktorerna ges för varje ras i avsnitt 9. Spelledaren bör komma ihåg att de här faktorerna inte är nödvändiga för spelet. Ni kan bortse från dem om de stör spelet.

Utseende (UTS): Detta är ett värde som slås med IT100 och som anger hur bra personen ser ut. resultatet modifieras med Personlighetsbonusen. 01 eller 02 i utseende ger en fasansfullt ful person, och 99 eller 100 är en mycket vacker person. Det är en subjektiv gradering och spelledaren bör använda den som en lös riktlinje i spelet.

Uppträdande: Det här är ett mått på vilket intryck rollpersonen gör på sin omgivning. Spelaren och spelledaren bestämmer själva, men typiska uppträdande kan vara: lugn, neutral, ilsken, listig, girig, larvig, envis, dum, grovhuggen osv.

Signalement: Faktorer som längd, vikt, hårfärg, ögonfärg, kön, ålder m.m. bestäms av spelledaren och spelarna. De begränsas av de riktlinjer som ges i rasbeskrivningarna i avsnitt 9.

2.2.4 SPRÅK

Det talas en mängd olika språk i Midgård. En del av dem finns upptagna i tabell ST-1. En del språk talas automatiskt av alla medlemmar av en viss ras. Man kan lära sig andra språk med färdighetsförbättring. Varje språk talas på en av fem nivåer (se tabell CGT-1).

2.2.5 FÖRHÅLLET MELLAN RASER OCH KULTURER

Vissa raser och kulturer har djupt rotade föreställningar, vänliga eller fientliga, mot andra raser och kulturer. Rasbeskrivningarna i avsnitt 9 ger en sammanfattning av de här fördomarna.

2.2.6 SAMMANFATTANDE EXEMPEL

EXEMPEL: Shen-Tyga är en dunadan. Han är 2 meter lång och väger 120 kg. Han har brunt hår och blå ögon och ett nedlåtande sätt. Hans egenskapsbonus för ras är:

Styrka	100	normal bonus +25	rasbonus +5
		total bonus +30	
Smidighet	95	normal bonus +15	rasbonus ±0
		total bonus +10	
Fysik	91	normal bonus +10	rasbonus +10
		total bonus +20	
Personlighet	84	normal bonus +5	rasbonus +5
		total bonus +10	

Intelligens	42	normal bonus ±0	rasbonus ±0
		total bonus ±0	
Psyke	23	normal bonus -5	rasbonus ±0
		total bonus -5	

Han får också en bonus på +5 till Motståndsslag mot gift och sjukdomar. Han slår 34 för Utseendet och lägger till sin personlighetsbonus på +10. Det ger ett Utseende på 44, dvs han ser inte bra ut, men han är imponerande. Han talar väströna, adunaiska och sindarin flytande. Han föraktar pirater och svarta numenoriter. Dunlänningar, haradrim, ulvar och orcher är naturliga fiender till hans folk.

2.3 FÄRDIGHETER

En färdighet är träning eller utbildning inom ett område. Den påverkar hur väl en rollperson kan utföra en speciell handling. Färdighetsnivån är ett mått på hur pass effektiv en viss färdighet är. Hans skicklighet i de olika färdigheterna påverkar hans möjligheter att utföra vissa handlingar, t.ex. att slåss, manövrera, kasta besvärjelser.

När en rollperson stiger i rang kan han förbättra och öva upp sina färdigheter. När han utvecklar och förbättrar en färdighet ökar färdighetens färdighetsnivå, vilket höjer dess färdighetsbonus.

2.3.1 FÄRDIGHETERNAS NIVÅBONUS

De flesta färdigheterna har en nivåbonus, som vanligtvis räknas in som en del av den totala färdighetsbonusen. Olika färdigheter utnyttjar den här bonusen på olika sätt, som beskrivs i färdighetsbeskrivningarna i avsnitt 2.3.2 och 2.3.3. Färdigheternas nivåbonus finns redovisad i tabell BT-4. Bonusen i tabellen ökar på normalt sätt. Om färdigheten har nivå 0 är bonusen -25, om den har nivå 1 är bonusen +5. Bonusen ökar med 5 för varje nivå från 2 till 10, med 2 för nivåerna 11-20 och med 1 för varje nivå över 20.

2.3.2 FÖRSTAHANDSFÄRDIGHETER

Det här är de färdigheter som används oftast i spelet. Det finns en kolumn på Rollformuläret där man antecknar färdighetsbonusen för varje färdighet. Varje färdighet är ordnad efter om den påverkar en rörlig manöver (RM), en fast manöver (FM), en anfallsbonus (AB) eller ett särskilt syfte (SS). Avsnitt 4.5 och 4.6 beskriver hur var och en av dessa bonus används för att avgöra handlingar. Här följer en beskrivning av färdigheterna.

STRIDSFÄRDIGHETER

Förflyttning och manöver (RM): De här färdigheterna avgör hur långt en rollperson kan förflytta sig under en rond. Normalt är det upp till 15 meter plus färdighetsbonusen, men det kan vara upp till det dubbla om han lyckas med en löpningsmanöver (se avsnitt 4.4.1).

Förflyttning/manöver-färdigheter måste tränas separat för var och en av de 5 rustningstyperna ingen rustning,

mjukt läder, härdat läder, ringbrynja och metallrustning. Rustningens typ avgör hur höga färdighetsnivåer man kan uppnå: ingen rustning 2, mjukt läder 3, härdat läder 5, ringbrynja 7 och metallrustning 9. Varje rustningstyp ger också ett visst avdrag från förflyttningsmanövern. Alla de här faktorerna räknas samman på Rollformuläret.

Rustningen innefattar inte hjälm och arm- eller benskenor, som skyddar mot vissa allvarliga skador. Benskenor ger ett avdrag på -5 från Förflyttning och manöverbonusen.

Den här färdigheten används också vid alla handlingar där man rör sig under tidspress eller i utsatta lägen. När den används på det sättet läggs bonusen till ett "rörligt manöverslag" (se avsnitt 4.5.1). Den här bonusen används INTE om någon annan färdighet avgör handlingen.

Vapenfärdigheter (AB): De här färdigheterna avgör hur skickligt en rollperson kan använda vapen i strid. Färdigheterna förbättras separat för var och en av de sex vapentyperna: Enhands eggvapen, Enhands krossvapen, Tvåhandsvapen, Kastvapen, Projektilvapen och Stångvapen. Varje enskilt vapen har särskilda egenskaper som finns sammanfattade i tabell SET-2.

Färdighetsbonusen för varje vapentyp är en Anfallsbonus. Den läggs vanligen till alla "anfallsslag" (se avsnitt 4.6) som görs med vapnet. Under vissa omständigheter kan en del av eller hela Anfallsbonusen användas för att "parera" motståndarens anfall (se avsnitt 4.6.2). Armskenor ger ett avdrag på -5 från Anfallsbonusen.

EXEMPEL: Shen-Tyga använder gärna en stridsyx när han slåss med tvåhandsvapen. Han får lägga +5 i bonus till sin AB med stridsyxan när han anfaller motståndare i ringbrynja eller metallrustningar. När han anfaller motståndare i härdat läder, mjukt läder eller utan rustning måste han dra -5 från sin AB (se tabell SET-2). När han använder stridsyxan bestämmer han anfallsslagen på Anfallstabellen för tvåhandsvapen. Om han slår 01, 02, 03, 04 eller 05 fumlar han. Gör han en allvarlig skada med stridsyxan kallas den skadan för primär allvarlig skada och bestäms på Allvarliga huggskadetabellen AST-2. Om den primära allvarliga skadan är en "C", "D" eller "E" skada, gör han dessutom en sekundär allvarlig skada, som är två steg lägre (en "A", "B" eller "C" skada) och bestäms på Allvarliga krossskadetabellen, AST-1.

Enhands eggvapen: Hit räknas bredsverd, dolk, hand- yxa, kroksabel och kortsvärd. De kan användas tillsammans med en sköld.

Enhands krossvapen: Hit räknas träklubba, hammare, stridsklubba, morgonstjärna, nät och piska. De kan användas tillsammans med en sköld.

Tvåhandsvapen: Hit räknas stridsyx, stridsslaga, stav och tvåhandssvärd. De kan inte användas tillsammans med en sköld.

Stångvapen: Hit räknas kastspjut, spjut, ryttarlans och hillebard. Kastspjut och spjut kan användas tillsammans med en sköld, eller tvåhändert. Om man rider en vädresserad häst kan ryttarlansen användas tillsammans med en sköld.

Kastvapen: Vissa vapen kan användas både i närstrid och som avståndsvapen. Hit räknas dolk, handyxa, kortsvärd, träklubba, hammare, stridsklubba, nät, kastspjut och spjut.

De kan användas tillsammans med en sköld.

Projektilvapen: De här vapnen kan inte användas i närstrid, utan bara som avståndsvapen. Deras räckvidd anges i tabell SET-2. Till projektilvapnen räknas bola, slunga, sammansatt båge, armborst, långbåge och kortbåge. Bara slungan kan användas tillsammans med en sköld.

ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

Klättra (RM): Den här färdigheten används när rollpersonen försöker klättra normalt, t.ex. i ett rep, ett träd eller på en vägg. Det tar normalt en rond att klättra uppför 3 meter vägg med bra grepp för händerna. Det är en "normal" manöver (se avsnitt 4.5.1).

Rida (RM): Den här färdigheten används för att rida ett riddjur, t.ex. häst, mula, kamel eller jätteörn. Rollpersonen måste göra ett manöverslag för Rida när han försöker göra en ovanlig manöver i sadeln, t.ex. utföra ett anfall från sadeln (se avsnitt 4.4.2).

Simma (RM): Den här färdigheten används när rollpersonen simmar. Spelledaren bör ge en hög svårighetsgrad för simning i rustning. Vi föreslår: metallrustning - absurd, ringbrynja - extremt svårt, härdat läder - mycket svårt, mjukt läder - svårt och tunga kläder - normalt. Andra faktorer, t.ex. förrädiska vatten, kan påverka svårighetsgraden.

Spåra (FM): Den här färdigheten används för att följa eller tyda spår.

TJUVFÄRDIGHETER

Anfall bakifrån (FM): Om en rollperson lyckas ta sig in alldeles bakom ryggen på en fiende kan han göra ett manöverslag för att "anfalla bakifrån" med ett närstridsvapen. Om manöverslaget misslyckas kan han ändå göra ett vanligt närstridsanfall. Om slaget lyckas kan han göra ett vanligt närstridsanfall och, om han vill, lägga sitt färdighetsvärde för anfall bakifrån till resultatet av en allvarlig skada. Han kan besluta när den allvarliga skadan är bestämd.

Smyga/gömma sig (RM/FM): Den här färdigheten påverkar rollpersonens förmåga att smyga, alltså röra sig utan att synas eller höras (en rörlig manöver) och gömma sig utan att röra sig (en fast manöver). Rollpersoner i närheten kan påverka resultatet av manövrar för att smyga eller gömma sig med sin laktagelsebonus, när de försöker upptäcka den smygande eller gömda personen.

Låsdyrkning (FM): Den här färdigheten påverkar försök att dyrka upp lås.

Oskadliggöra fällor (FM): Den här färdigheten påverkar försök att oskadliggöra fällor.

MAGISKA FÄRDIGHETER

Läsa runor (FM): Den här färdigheten motsvarar rollpersonens förmåga att avgöra vilken besvärjelse som finns

ROLLPERSONEN

nedtecknad på ett visst runpergament och hans förmåga att kasta den. Han måste lyckas med ett fast manöverslag plus färdighetsbonusen för Läsa Runor för att lyckas uttyda vilken besvärjelse som står nedtecknad på runpergamentet. Samma manöver avgör om han lyckas kasta besvärjelsen från föremålet (se avsnitt 5.1.6).

Använda magiska föremål (FM): Den här färdigheten avgör rollpersonens förmåga att avgöra vilka besvärjelser och egenskaper som ett föremål har. Den gäller inte för runpergament. Den påverkar också förmågan att kasta en besvärjelse från föremålet. Det går till på samma sätt som att kasta en besvärjelse från ett runpergament, fränsett att färdighetsbonusen för Använda magiska föremål används.

Riktade besvärjelser (AB): De här färdigheterna avgör hur skicklig en rollperson är på att använda elementarbesvärjelser i strid, vilket skiljer sig från vanliga besvärjelser. Färdighetsbonusen för riktade besvärjelser läggs till alla "anfallsslag" som görs med sådana besvärjelser (se avsnitt 4.6). Till de riktade besvärjelserna räknas alla "blixtnesvärjelser", men inte "klotbesvärjelserna" där man använder vanlig besvärjelsebonus. Man kan inte göra något Motståndsslag mot riktade besvärjelser, men rollpersonen som attackerar med en riktad besvärjelse eller en klotbesvärjelse får göra ett rörligt manöverslag. Det innebär att han använder den ronden för att ta skydd. Det kan dra mellan -10 och -60 från anfallsslaget, beroende på hur stor möjlighet han har att ta skydd.

AVVIKANDE FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

De här färdigheterna skiljer sig på olika sätt från det normala systemet för färdighetsnivåer och bonus. Skillnaderna finns beskrivna för varje färdighet.

Iakttagelseförmåga (FM): Den här färdigheten påverkar hur mycket information och ledtrådar som en rollperson kan få fram genom iakttagelser. Den kan användas för att hitta fällor, för att upptäcka personer som försöker smyga eller gömma sig, för att hitta lönndörrar o.s.v. Om en rollperson säger att han iakttar eller undersöker ett område eller en plats, ska spelledaren göra ett fast manöverslag och lägga till rollpersonens färdighetsbonus för iakttagelseförmåga. Om det lyckas så hittar eller iakttar rollpersonen något. Spelledaren behöver inte avslöja vad han slår, utan kan bara säga vad rollpersonen hittar. Om man bär hjälm får man -5 i iakttagelsebonus (se avsnitt 4.5.2 och 4.8.2). Bonusen kan användas för att förändra en motståndares manöverslag för smyga eller gömma sig (se ovan).

Kroppbyggnad (FM): Detta visar rollpersonens förmåga att motstå smärta, chocker och blödningar. Den följer inte de vanliga reglerna när den ökar. Varje gång nivån i den här färdigheten höjs ett steg slår rollpersonen 1T10. Tärningsresultatet är färdighetens nivåbonus; man använder sålunda inte den vanliga tabellen för nivåbonus.

Alla rollpersoner börjar med en särskild bonus på 5 i den

här färdigheten. Den totala färdighetsbonusen för den här färdigheten kallas för "rollpersonens skadepoäng". Det är det antal krosskador som rollpersonen tål från vapen eller från andra händelser utan att bli medvetslös. Om rollpersonen får fler krosskador än summan av hans totala skadepoäng och hans Fysik dör han av chockskador och inre blödningar.

Besvärjelselistor (FM): Den här färdigheten avgör när rollpersonen kan lära sig en besvärjelselista. Varje nivå i Besvärjelselistor ger 20% chans att lära sig den lista man har valt (se avsnitt 3.6). När man har nått nivå 5 har man alltså 100% chans att lära sig listan; det sker sålunda automatiskt.

Man kan bara förbättra färdighetsnivån för en besvärjelselista åt gången. Om rollpersonen har ett färdighetsnivå på mellan 1 och 5 för besvärjelselistor när han når slutet av en utvecklingsperiod (uppväxt, lärlingstid eller när han får högre rang) ska han slå 1T100 för att se om han har lärt sig besvärjelselistan. Om resultatet blir lägre än eller lika med färdighetsnivån $\times 20$, har han lärt sig besvärjelselistan. Om han inte lär sig listan förblir färdighetsnivån detsamma. När han har lärt sig listan tar man bort färdighetsnivån; den behövs inte längre. Om han når färdighetsnivå 5 under en utvecklingsperiod lär han sig listan automatiskt.

Språk (FM): Det är en separat färdighet för varje språk. Färdighetsnivån avgör hur bra personen talar och läser ett språk (se tabell RT-1). Språken finns beskrivna i avsnitt 2.2.4 och 9.

2.3.3 ANDRAHANDSFÄRDIGHETER

De här färdigheterna används normalt inte lika ofta som förstahandsfärdigheterna, men de kan i många situationer vara minst lika viktiga. De är ofta knutna till rollpersonens bakgrund och hans föräldrars sysselsättning. Därför är de bakgrundspoäng som används för att få de här färdigheterna effektivare än de som används för att få förstahandsfärdigheter (se avsnitt 2.3.2). Spelarna kan använda utvecklingspoäng från näraliggande färdighetskategorier för att förbättra de här färdigheterna (se avsnitt 3.6).

De andrahandsfärdigheter som finns uppräknade här är bara exempel. Det står varje spelledare helt fritt att hitta på egna eller stryka sådana från listan som han inte tycker om. Vid varje färdighet står vilken grundegenskap som används när man beräknar dess bonus.

Akrobatik (SMI): Den här bonusen används för att manövrera när man försöker utföra akrobatiska konster, t.ex. svinga sig i rep eller gå på lina.

Bluff (PER): Bonusen används när rollpersonen försöker ljuga snabbt och övertygande.

Bygga fällor (INT): Bonusen används för att bygga fällor av tillgängliga material. Bonusen ger avdrag för de iakttagelseslag (se avsnitt 4.8.2) som görs för att upptäcka fällan.

Dans (INT): Bonusen används för att försöka återskapa en dans som man har sett. Dit kan man också räkna vissa

magiska ritualer.

Dykning (SMI): Bonusen används för att manövrera när man dyker och faller.

Etikett (PER): Bonusen används för att fastställa hur väl rollpersonen uppträder i högtidliga situationer. Om rollpersonen använder färdigheten framgångsrikt gör han ett positivt intryck på omgivningen.

Fingerfärdighet (SMI): Bonusen används vid alla manövrar som kräver fingerfärdighet: fickstöld, trolleritrick och avledande manövrar som kräver fingerfärdighet.

Geografi (INT): Bonusen används när rollpersonen försöker minnas vad han vet om de delar av Midgård som ligger utanför hans hemland.

Grottkunskap (INT): Bonusen används för att bedöma en grottas naturliga sträckning och riktning och för att orientera sig i en grotta.

Historia (INT): Bonusen används när rollpersonen försöker komma på händelser ur Ardas förflutna.

Kanot (SMI): Bonusen används för att manövrera kanoter.

Läderarbete (SMI): Bonusen används för att arbeta med hudar och göra läderarbeten, t.ex. läderrustning och bola.

Matlagning (PSY): Bonusen används i första hand för att laga mat, men kan även brukas för att upptäcka skämd mat eller för att laga till och neutralisera farliga örter och ingredienser. Vid sidan av vanlig matlagning inbegriper färdigheten beredning av gifter.

Meditation (PSY): Bonusen används för att uppnå och lämna meditativ trans.

Musik (SMI): Bonusen används för att spela ett instrument, behärska ett skrivet musikspråk, försöka minnas en melodi man har hört eller liknande handlingar.

Muta (PER): En muta kan utföra mirakel i rätt kulturer. Bonusen används när man fastställer om rollpersonen har lyckats uppnå sitt mål med mutan. Tänk på att mutor fungerar olika väl i olika kulturer. När man försöker muta en alv räknas det som absurt svårt, medan det räknas som en lätt handling bland många orcher.

Ormmänniska (SMI): Bonusen används för att forma sin kropp så att man kan ta sig in genom trånga öppningar och lättare att ta sig loss när man är bunden.

Piltillverkning (SMI): Bonusen används för att tillverka pilar av tillgängligt trä, metall, papper och/eller fjädrar.

Rep och knopar (INT): Bonusen används för att känna igen knopar, göra knopar, fläta och splitsa rep och för kasta en reptamp, t.ex. när man lägger till vid en kaj.

Rodd (STY): Bonusen används för att manövrera roddbåtar, stakade båtar och liknande farkoster.

Räkning (INT): Bonusen används när rollpersonen försöker utföra komplicerade matematiska beräkningar.

Samla föda (PSY): Bonusen används för att hitta drickbart vatten och föda i naturen.

Segling (PSY): Bonusen används för att manövrera segelbåtar och avgör rollpersonens sjökunskap, t.ex. att

känna till nödhamnar.

Signalering (INT): Bonusen används vid all form av kommunikation med signaler.

Skidåkning (SMI): Bonusen används för manövrer på skidor.

Skådespel (PER): Bonusen används för att spela andra personer, skapa nya identiteter o.s.v.

Smide (STY): Bonusen används när man arbetar med vanliga metaller för att tillverka eller laga föremål, t.ex. metallrustningar och vapen.

Spel (PSY): Bonusen används när man spelar spel där turen är avgörande.

Stjärnskådande (PSY): Bonusen används för att bestämma datum, riktningar och positioner när stjärnorna är synliga. Den är särskilt användbar vid navigation.

Träslöjd (SMI): Bonusen används för att tillverka föremål av trä, ben eller liknande material.

Vallning (INT): Bonusen används för att kontrollera hjordboskap, t.ex. får och boskap.

Vagn (SMI): Bonusen används för att köra hästanspänd vagn.

Väderförutsägelse (PSY): Bonusen används för att avgöra hur vädret ska bli de närmaste 24 timmarna.

Vältalighet (PER): Bonusen används för att göra intryck på, roa eller påverka andra personer eller grupper.

2.4 YRKEN

Alla rollpersoner måste ha ett yrke. Rollpersonens yrke avspeglar hur hans tidiga utbildning har format hans sätt att tänka och därigenom påverkat hans förmåga att lära sig vissa färdigheter och förmågor. Yrket förhindrar inte att han lär sig några färdigheter, utan det gör det bara svårare att lära sig vissa färdigheter och lättare att lära sig andra. Alla rollpersoner kan lära sig vilka färdigheter som helst i det här spelet. Här följer en beskrivning av de sex yrkena.

2.4.1 KRIGARE

Främsta egenskap: Styrka

Yrkesbonus: +3 per rang i vapenfärdigheter, +1 per rang i allmänna färdigheter, +2 per rang i kroppsbyggnad

Magiska begränsningar: Han kan lära sig öppna besvärjelselistor från ett valfritt rike. Han kan bara kasta 1:a, 2:a och 3:e nivåns besvärjelser.

Krigaren är en rollperson som är tränad i strid. Han har främst lärt sig vapenfärdigheter, förflyttning i rustning, och kroppsbyggnad. Det är svårt för en krigare att lära sig tjuvfärdigheter, besvärjelser, magiska föremål och språk. Han har varken intresse eller läggning för att syssla med sådant.

2.4.2 SPEJARE

Främsta egenskap: Smidighet

Yrkesbonus: +1 per rang i alla vapenfärdigheter, +1 per rang i alla allmänna färdigheter, +2 per rang i tjuvfärdig-

ROLLPERSONEN

heter, +3 per rang i iakttagelseförmåga

Magiska begränsningar: Han kan lära sig öppna besvärjelselistor från ett valfritt rike. Han kan bara kasta 1:a, 2:a, 3:e, 4:e och 5:e nivåns besvärjelser.

Spejaren är en rollperson som är tränad att spana, anfalla bakifrån och, i viss mån, slåss. Han lär sig i första hand tjuvfärdigheter och allmänna färdigheter och han kan också lära sig vapen- och rustningsfärdigheter. I vissa samhällen och situationer kan en spejare bli en utmärkt tjuv.

2.4.3 ANDEBESVÄRJARE

Främsta egenskap: Psyke

Yrkesbonus: +1 per rang i att läsa runor, +1 per rang i att använda magiska föremål, +1 per rang i alla allmänna färdigheter, +2 per rang i anfall med riktade besvärjelser, +2 per rang i anfall med vanliga besvärjelser, +1 per rang i iakttagelseförmåga

Magiska begränsningar: Han kan lära sig öppna besvärjelselistor för flödesbesvärjelser och besvärjelselistor för andebesvärjare.

Andebesvärjaren är en rollperson som är tränad i att kasta de besvärjelser som får sin kraft genom ett Flöde från Valar.

2.4.4 TROLLKARL

Främsta egenskap: Intelligens

Yrkesbonus: +2 per rang i att läsa runor, +2 per rang i att använda magiska föremål, +3 per rang i anfall med riktade besvärjelser, +2 per rang i anfall med vanliga besvärjelser

Magiska begränsningar: Han kan lära sig öppna besvärjelselistor för jordmagi och besvärjelselistor för trollkarlar.

Trollkarlen är en rollperson som är tränad i att kasta besvärjelser som hämtar sin styrka från Jordkrafter, den kraft som genomsyrar allt och alla. Han övar sig främst i magiska färdigheter och i att lära sig besvärjelselistor. Trollkarlen förlitar sig hellre på sina besvärjelser än på vapen.

2.4.5 UTBYGDSJÄGARE

Främsta egenskap: Fysik

Yrkesbonus: +2 per rang i vapenfärdigheter, +3 per rang i alla allmänna färdigheter, +2 per rang i iakttagelseförmåga, +2 per rang i smyga/gömma sig

Magiska begränsningar: Han kan lära sig öppna besvärjelselistor för flödesmagi och besvärjelselistor för utbygdsjägare. Han kan högst kasta 5:e nivåns besvärjelser från den öppna flödesmagilistan, men har inga begränsningar i utbygdsjägarnas listor.

Utbygdsjägaren är en rollperson som är tränad i vildmarksfärdigheter och i strid. Han lär sig i första hand allmänna färdigheter, men han kan också öva upp sig i vapenfärdigheter och lära sig sina egna utbygdsjagarbesvärjelser och öppna flödesbesvärjelser.

2.4.6 BARD

Främsta egenskap: Personlighet

Yrkesbonus: +1 per rang i vapenfärdigheter, +1 per rang i

allmänna färdigheter, +1 per rang i tjuvfärdigheter, +1 per rang i magiska färdigheter, +1 per rang i vanliga besvärjelseanfall, +1 per rang i iakttagelseförmåga

Magiska begränsningar: Han kan lära sig öppna besvärjelselistor för jordmagi och besvärjelselistor för barder. Han kan bara kasta 1:a, 2:a, 3:e, 4:e och 5:e nivåns besvärjelser från de öppna listorna, men har inga begränsningar för bardlistorna.

Barden är en rollperson som har fått lite träning i nästan alla färdigheter. Han har i första hand lärt sig språk, men han kan också lära sig sina egna besvärjelselistor för barder och öppna besvärjelselistor för jordmagi och han kan utveckla vapenfärdigheter och manöverfärdigheter.

2.5 BAKGRUND

Varje ras får ett visst antal "bakgrundspoäng" som rollpersonen får använda till de sex bakgrundsalternativen: särskilda förmågor, särskilda föremål, pengar, extra färdighetsnivåer, höjda egenskapsvärden och språk. Vissa raser har begränsningar i hur många poäng som kan läggas på varje alternativ (se avsnitt 2.2.2). Spelledaren kan välja att dela ut alternativen som han själv tycker, eller låta spelarna välja från eller slå på Bakgrundsalternativtabellen RPT-2.

2.5.1 BAKGRUNDSSALTERNATIV

Särskilda förmågor: Det här är speciella, ovanliga förmågor som rollpersonen besitter. I många fall skiljer de här förmågorna ut rollpersonen från resten av befolkningen. Det kan vara en av anledningarna till att han lämnade gården därhemma och gav sig ut på äventyr. Spelledaren kan hitta på förmågor som han tycker passar rollpersonen. Han kan också låta spelaren välja från, eller slå på, tabell RPT-2. Rollpersonen får en särskild förmåga för varje bakgrundspoäng som han lägger på det här alternativet.

Särskilda föremål: Det här är magiska eller unika föremål som rollpersonen har fått ärva eller kommit över på annat sätt. Spelledaren kan hitta på särskilda föremål som passar rollpersonen, eller låta honom slå på tabell RPT-2. Rollpersonen får ett särskilt föremål för varje bakgrundspoäng som han lägger på det här alternativet. Föremålen är knutna till rollpersonen personligen, eller till hans yrke eller ras. Varje gång en rollperson försöker använda ett föremål som inte är direkt knutet till honom, måste han göra ett manöverslag och lägga till sin bonus för Använda magiska föremål (se avsnitt 2.3.2). Det gör att sådana föremål är mycket svåra att sälja. Besvärjelser som kastas från särskilda föremål kastas alltid utan modifikationer för förberedelse; de har alltså direkt verkan (se avsnitt 5.1.5).

Pengar: Det här är en extra summa pengar som rollpersonen kan börja spelet med. Alla rollpersoner börjar med 2 guldstycken. Rollpersonen slår en gång på tabell RPT-2 för varje bakgrundspoäng som han lägger på det här alternati-

vet. Han får de pengar som anges i tabellen utöver sina vanliga 2 guldstycken.

Extra färdighetsnivåer: Rollpersonen kan höja nivån på färdigheter som inte nödvändigtvis är knutna till hans ras eller yrke. För varje bakgrundspoäng som läggs på det här alternativet kan man höja en förstahandsfärdighet (se avsnitt 2.3.2) 2 nivåer ELLER en andrahandsfärdighet (se avsnitt 2.3.3) 5 nivåer.

Höjda egenskapsvärden: Det här alternativet ger höjda egenskapsvärden. För varje bakgrundspoäng som läggs på det här bakgrundsalternativet kan man höja ett egenskapsvärde två steg ELLER tre egenskapsvärden ett steg vardera. Inget värde kan höjas över 101 på det här sättet.

Språk: Det här alternativet gör att rollpersonen kan lära sig fler språk. Spelledaren kan om han vill bestämma vilka språk rollpersonen har möjlighet att lära sig. Rollpersonen lär sig ett extra språk på nivå 5 för varje bakgrundspoäng som läggs på det här alternativet.

2.5.2 ATT BESTÄMMA BAKGRUNSDETALJERNA

När rollpersonen har fördelat sina poäng på bakgrundsalternativen ska spelaren och Spelledaren gemensamt bestämma hans bakgrund (se avsnitt 3.5). Om rollpersonen t.ex. lägger 3 poäng på pengar, 1 på ett föremål och 1 på ett språk, kan man tänka sig för att han är en köpmannason. Om han lägger 2 poäng på särskilda förmågor, 1 på pengar och 2 på egenskapsvärden, kan han vara en bondson som har lämnat gården för att söka äventyret.

2.6 ERFARENHET OCH ATT STIGA I RANG

Alla rollpersoner i ett fantasyrollspel har en "rang" som visar hur duktiga de är. Rollpersonerna blir kraftfullare och skickligare genorn att stiga i rang efter hand som de får större erfarenhet. Erfarenheten representeras i spelet av erfarenhetspoäng (förkortas ep), som spelledaren delar ut till rollpersonerna när de utför och lyckas med vissa handlingar. Vanligtvis har en rollperson rang 1 och 10 000 erfarenhetspoäng när han börjar spelet. Sedan stiger han i rang när han samlar erfarenhetspoäng under äventyren och summan når vissa nivåer.

2.6.1 ERFARENHETSPÖÄNG

I verkligheten blir en människa skickligare och kunnigare genom sina erfarenheter. Genom att göra saker och ting tränar man upp sin förmåga och blir bättre på dem. Var och en som har ägnat sig åt idrott vet att träning i början ger snabba resultat, men att det blir svårare och svårare att förbättra sina prestationer ju längre man håller på.

I SRR representeras träning och erfarenhet genom en abstrakt enhet kallad erfarenhetspoäng (ep). Man kan erövra ep på flera olika sätt vilket beskrivs i reglerna nedan.

Erfarenhetspoängen ökar rollpersonens rang, och på detta sätt får rollpersonen möjlighet att förbättra sina färdigheter.

Att lära sig hur man ska dela ut erfarenhetspoängen är en av Spelledarens svåraste uppgifter. Det är svårt att ge några fasta regler för hur det ska gå till. Spelledaren ska ge erfarenhetspoäng till rollpersoner som utför eller hittar på smarta, intelligenta, originella, farliga (men inte dumdristiga) och, framför allt, framgångsrika handlingar.

Här nedan har vi sammanfattat några av de handlingar som vanligen utförs i spelet, och som bör belönas med erfarenhetspoäng. Det föreslagna antalet erfarenhetspoäng är bara riktlinjer. Spelledaren är fri att ändra det när sunda förnuftet säger att det är fel. Spelledaren kan räkna samman och dela ut erfarenhetspoängen när han tycker att det är lämpligt. Det görs vanligen vid början eller slutet av en spelomgång.

Anmärkning: Det totala antalet erfarenhetspoäng kan multipliceras med 4 om rollpersonen aldrig har utfört handlingen förut. Om han har utfört handlingen en gång tidigare kan summan multipliceras med 2. Om handlingen har blivit en rutin kan summan halveras.

Skadepoäng: Efter varje strid får rollpersonen en erfarenhetspoäng för varje skadepoäng som han har fått under striden, förutsatt att de inte blev helade under striden.

Allvarliga skador: De här poängen delas ut till rollpersoner som har orsakat en allvarlig skada på en fiende. Antalet erfarenhetspoäng beror på hur hög rang fienden har. Det kan förändras av fiendens tillstånd och stridssituationen. Tabell ET-3 ger en sammanfattning av poängfördelningen.

Segerpoäng: De här erfarenhetspoängen delas ut till rollpersoner som har dödat en aktiv motståndare eller slagit honom medvetslös. Det måste ha skett i en stridssituation, alltså inte under övning eller i en uppvisningsstrid. En aktiv motståndare är någon som kan göra effektivt motstånd. Alla segerpoäng tillfaller den som utdelar det dödande eller fällande slaget. Erfarenhetspoängen för att besegra en fiende finns redovisade i tabell ET-1. De här erfarenhetspoängen minskar med det antal erfarenhetspoäng som redan har delats ut för allvarliga skador på fienden, se punkt 2 ovan. I vissa fall kan Spelledaren lägga till extra poäng för varelser med särskilda förmågor eller krafter.

EXEMPEL: I det här exemplet och resten av exemplen i avsnitt 2.6.1 hänvisar vi till exempeläventyret i avsnitt 1.2. I det äventyret bestämde sig Naug (rang 2), Agonar (rang 4), Droggo (rang 1) och Chinta Kari (rang 2) för att undersöka och övernatta i ett raserat torn där det fanns 3 orcher (en med rang 1, en med rang 2 och en med rang 4). Orchererna höll på att bryta upp för att ge sig av under natten. I sammanstötningen som följde dödades 2 orcher och 1 flydde.

Naug dödade ledarorchen, som hade rang 4, med en pil. Eftersom det var den andra orchen som Naug dödade någonsin får han 2 gånger de normala 300 erfarenhetspoängen, alltså 600 erfarenhetspoäng. Ingen får några erfarenhetspoäng för orchen som flydde (Droggo missade sin chans när han fumlade). Agonar sövde den orch som hade rang 2, men han får bara 130 ep, eftersom han har rang 4 själv och har sövt orcher förut.

ROLLPERSONEN

Om Droggo hade kastat en dolk på orchen och gett honom en "B" Allvarlig Stickskada innan Naug dödade honom, skulle Droggo ha fått 40 erfarenhetspoäng (10 för "B"-skadan × 4 för en fiende med rang 4). Då skulle Naug bara ha fått 520 poäng, 2 × (300 normala ep – de 40 som Droggo fick).

De "E" och "C" Allvarliga skador som Naug gav den sovande orchen skulle normalt ge 50 ep (25 × rang 2) och 30 ep (15 × rang 2). Eftersom orchen redan var medvetslös (sov) delas de 80 ep med 10, och Naug får bara 8 poäng.

Chinta fick 100 erfarenhetspoäng för den "A" Allvarliga skada som hon fick när orchen och kistlocket föll över henne. Hon får också 9 erfarenhetspoäng för de 9 kropps-poäng som hon förlorade.

Striden ger alltså Naug totalt 608 ep, Agonar får 130 ep, Chinta 109 ep och Droggo 0 ep.

Manöverpoäng: De här erfarenhetspoängen delas ut för unika eller begåvade manövrar, både fasta och rörliga, som har lyckats under äventyret. För att få poäng för rörliga manövrar (se avsnitt 4.5.1) måste man få ett resultat på 100 eller högre. Antalet erfarenhetspoäng beror på manövern svårighetsgrad. De finns redovisade i tabell ET-4.

EXEMPEL: Droggo lyckades smyga fram och undersöka området (SL bedömer det som en normal manöver) och får 50 ep. Han smög sig också genom tornet utan att orcherna hörde honom (en lätt manöver), hörde orcherna komma (en normal manöver) och gömde sig vid huvudingången (en normal manöver). Det ger tillsammans 110 ep. Chinta lyckades rensa undan skräpet (en lätt manöver) och fick 5 ep. Hon öppnade kistan, men inte tyst, så det får hon inga erfarenhetspoäng för. Hon lyckades ta och gömma det lilla skrinet (en svår manöver). Det ger henne totalt 105 ep.

Besvärjelsepoäng: De här poängen delas ut till rollpersoner som kastar besvärjelser i en stridssituation (både inlärda besvärjelser och besvärjelser från runor och föremål). Om man inte lyckas kasta besvärjelsen får man inga poäng. Besvärjelsen måste vara avsedd att hjälpa rollpersonen eller hans grupp i striden. Erfarenhetspoängen beräknas enligt följande formel (se även tabell ET-2): $100 - (10 \times \text{besvärjarens rang}) + (10 \times \text{besvärjelsens nivå})$

EXEMPEL: Agonar kastade en Lyfta, som kunde ha hjälpt honom i en annan situation genom att skydda honom från närstrid. Som händelserna utvecklades hjälpte den varken honom eller gruppen, så han får inga poäng för den. Hans Sömn var en 1:a nivåns besvärjelse. Som 4:e rangens rollperson får han 70 ep för den.

Idépoäng: De här erfarenhetspoängen delas ut för idéer och planer som hjälper till att uppnå ett mål eller gör att en händelse eller ett äventyr lyckas. Spelledaren bör anteckna de av rollpersonernas idéer, planer och förslag som är lyckade eller användbara. Efter en händelse, eller när ett äventyr har avslutats, och när alla erfarenhetspoäng från punkt 1 till 5 ovan har delats ut, lägger Spelledaren ihop alla erfarenhetspoäng som rollpersonerna har fått tillsammans. Han bör dela ut hälften av det antalet som "idépoäng". De delas ut till de rollpersoner som hade de bästa idéerna, fördelade efter hur bra idéerna var. Det är en subjektiv bedömning, så Spelledaren behöver inte hålla exakt reda på antalet idéer. Han kan lita till det intryck han fick under äventyret.

EXEMPEL: När han har beräknat erfarenhetspoängen för strid, manövrar och besvärjelser räknar Spelledaren ut den totala summan för varje rollperson och för hela gruppen, varav hälften delas ut som idépoäng.

Handling	Agonar	Chinta	Droggo	Naug	
Strid	130	109	0	608	
Manöver	0	105	110	0	
Besvärjelser	70	0	0	0	
Delsumma	200	214	110	608	= summa/halva
Idépoäng	110	46	250	160	1132/566
Summa	310	260	360	768	

Gruppens mål var att försiktigt undersöka det raserade tornet för att se om det var en bra plats att övernatta på eller rymde några äventyr. Droggo och Naug skötte undersökningen. Droggo tog initiativet och Naug täckte honom. Droggo får fler idépoäng eftersom han utförde nya handlingar varje omgång och handlade förnuftigt. Naug väntade bara på något att döda. Agonar täckte också de andra, men hans oplanerade och onödiga besvärjelse Lyfta tog upp dyrbar tid och hjälpte inte gruppen att uppnå sitt mål, att undersöka och hålla utkik efter faror. Han kunde ha förberett besvärjelsen Sömn och haft den redo när faran (orcherna) dök upp. Chinta tappade naturligtvis självkontrollen inför möjligheten att hitta skatter. Hon gjorde ingenting för att uppnå gruppens mål. Hon hade som enda mål att komma först fram till skatterna, och brydde sig varken om sin egen eller gruppens säkerhet och mål. Därför får Droggo 250 av de 566 idépoängen. Naug får 160. Agonar får 110 och Chinta Kari får 46.

Den här poängfördelningen innebär att Spelledaren gör en väldigt subjektiv bedömning, och det kräver lite övning. Han bör ta hänsyn till direkta förslag som spelarna lade fram under planeringen. Om Agonar direkt hade föreslagit att han, Chinta och Naug skulle skydda Droggo medan han undersökte tornet, skulle han ha fått fler idépoäng.

Färdpoäng: Rollpersonen får en erfarenhetspoäng för varje kilometer han färdas till lands i ett okänt område och en erfarenhetspoäng för varje mil han färdas flygande eller till sjöss. Rollpersonen måste vara vid medvetande och ta intryck av omgivningen. Multiplicera antalet poäng med 0,5 i civiliserade trakter, med 2 i relativt farliga områden och med 3 i mycket farliga områden.

EXEMPEL: Gruppen har färdats 45 kilometer från Vattnadal genom den relativt farliga Trollskogen. Varje rollperson får 90 erfarenhetspoäng (45 kilometer × 2 för relativt farlig trakt) för resan.

Diverse poäng: De flesta av riktlinjerna för erfarenhetspoäng rör handlingar i liten skala, d.v.s. i en situation som rymmer precisa handlingar, ofta under tidspress, t.ex. strid, manövrar och undersökningar. Det är svårare att dela ut erfarenhetspoäng för handlingar i stor skala. Färdpoängen representerar den erfarenhet som man får när man färdas i nya och spännande trakter. Spelledaren bör dela ut diverse erfarenhetspoäng för andra handlingar i stor skala, inte bara resor, t.ex. att lösa en gåta, att planera en lyckad resa eller ett äventyr.

De här poängen kan också delas ut för en händelse som har särskild betydelse för en viss rollperson, t.ex. en religiös upplevelse, besök på en särskild plats, att utföra ett särskilt uppdrag eller uppnå ett särskilt mål, att kasta besvärjelser utanför strid. De delas också ut för alla handlingar som

Spelledaren tycker är värda att belöna.

EXEMPEL: Spelledaren bestämmer sig för att gruppen förtjänar att få diverse erfarenhetspoäng för att de har uppnått sitt mål på ett relativt effektivt sätt. Han ger Droggo 150 ep för att han tog initiativet och de största riskerna. Agonar och Naug får 100 ep var för deras stöd åt Droggo, och Chinta får bara 50 ep, eftersom hon satte sin egen och gruppens säkerhet på spel när hon började leta efter skatter. Chinta har ändå en belöning i att ha fått tag i det lilla skrinet utan att de andra märkte det.

2.6.2 ROLLPERSONERNAS RANG

Rollpersonens rang avgörs av hur många erfarenhetspoäng han har samlat ihop. Rollpersonen börjar med rang 1 och 10000 erfarenhetspoäng. I tabell ET-5 kan man utläsa hur många erfarenhetspoäng som krävs totalt för varje rang.

2.6.3 ATT STIGA I RANG

När en rollperson stiger i rang kan han förbättra sina färdigheter (höja sina färdighetsnivåer) och förbättra sin bonus. När han vill lära sig eller förbättra en färdighet lägger han förbättringspoäng på den (se tabell RPT-4) så att färdighetsnivån höjs. Det går till på samma sätt som när man förbättrar sina färdigheter som lärling, och finns beskrivet i avsnitt 3.6. När alla förbättringspoäng har fördelats för att höja färdighetsnivåerna, räknas nivåbonusen upp. Till sist måste färdighetsbonusen för alla färdigheter som har förändrats räknas om. Hela förloppet sammanfattas här:

- 1. Fördela förbättringspoängen för att höja färdighetsnivåerna.
- 2. Räkna upp nivåbonusen för färdigheterna. Den är beroendet av yrket.
- 3. Slå för nya skadepoäng (kroppsbyggnad) eller för en besvärjelselista.
- 4. Räkna upp yrkesbonusen, som stiger med rollpersonens rang.
- 5. Räkna ihop alla färdighetsbonus som påverkas av punkt 2 och 3.
- 6. Anteckna rollpersonens nya rang.

EXEMPEL: Om spelledaren väljer att dela ut erfarenhetspoängen direkt efter det här äventyret, räknas poängen ihop så här:

Namn	Gamla ep	Gammal rang	Intjänade ep	Nya ep	Ny rang
Agonar	43480	4	470	43950	4
Chinta	23400	2	370	23770	2
Droggo	19764	1	570	20334	2
Naug	28940	2	928	29868	2

Droggos totala antal erfarenhetspoäng är nu större än 20000, så han stiger från rang 1 till rang 2. Nu måste han fördela sina förbättringspoäng på färdigheterna för att kunna höja sina färdighetsnivåer. Sedan måste han göra ändringar på Rollformuläret. Om Naug hade fått ytterligare 132 poäng skulle han ha stigit till rang 3. De andra två rollpersonerna är inte ens i närheten av att stiga i rang.

2.7 ANTECKNINGAR ÖVER ROLLPERSONEN

I ett fantasyrollspel måste alla spelare föra anteckningar över de faktorer som beskriver och påverkar deras rollpersoner. Spelledaren för anteckningar över spelledarpersonerna. I SRR för alla spelare anteckningar över sina egna rollpersoner på ett Rollformulär. På Rollformuläret finns plats att anteckna alla värden och faktorer som är av betydelse för rollpersonen. Spelledaren kan göra i ordning Rollformulär för de viktigaste spelledarpersonerna (SLP) också, men för det mesta behöver han bara hålla ordning på deras rang. Då kan han titta i Spelledarpersonstabellen ST-3. Där finns bonusen för spelledarpersoner upptagen.

Resten av de här avsnittet handlar om Rollformuläret och de olika typer av förmågor och bonus som spelarna måste hålla reda på.

2.7.1 ROLLFORMULÄRET

På Rollformuläret finns det plats att anteckna alla de faktorer som påverkar rollpersonens bonus och förmågor, t.ex. färdighetsbonus, språkkunskaper, besvärjelselistor, längd, vikt. Spelaren fyller i hela formuläret (hur det görs beskrivs i avsnitt 3) och räknar ihop värdena på de olika raderna. Resultatet antecknas i slutet av raden, där det står "summa". När det här gjort är rollpersonen färdig att spelas. Alla bonus som kan påverka hans handlingar finns antecknade på Rollformuläret.

Spelarna kan använda baksidan av Rollformuläret för anteckningar om utrustning, förnödenheter och andra ägodelar.

2.7.2 FÄRDIGHETS Bonus

Färdighetsbonusen är de värden som läggs till olika tärningsslag som avgör hur handlingar och händelser ska lyckas i spelet. De visar hur pass duktig rollpersonen är på att göra vissa saker. Färdighetsbonusen kan delas in i områdena Anfallsbonus (AB), Försvarsbonus (FB), Rörlig manöverbonus (RM) och Fast manöverbonus (FM). Området färdigheten tillhör står angivet på Rollformuläret.

Varje färdighetsbonus är summan av flera specifika bonus, som står i varsin kolumn under "Färdighetsbonus" på Rollformuläret. De specifika bonusen är nivåbonus (se avsnitt 2.3.1), egenskapsbonus (se avsnitt 2.1.2), yrkesbonus (se avsnitt 2.4), föremålsbonus (se avsnitt 5.1.6) och särskilda bonus. Om platsen för en bonus är märkt med kryss finns inte just den bonusen för den färdigheten. Om det redan står en siffra på platsen är bonusen fast och kan inte förändras.

När en färdighetsnivå stiger genom att färdigheten förbättras (se avsnitt 2.3), markeras ökningen på Rollformuläret med ett kryss i den första tomma rutan för den färdigheten. Högsta möjliga nivå i Förflytnings- och manöverfärdig-

heter är begränsat av antalet rutor på Rollformuläret.

Färdigheter som saknar rutor, dvs vanliga besvärjelser, Ledarskap, Försvarsbonus och alla Motståndsslag, kan aldrig få någon färdighetsnivå.

Inga andra färdigheter har några begränsningar i hur högt färdighetsnivån kan vara. Det är av utrymmesskäl som Rollformuläret bara har 15 rutor.

Anfallsbonus (AB): Anfallsbonusen innefattar bonusen för alla vapenfärdigheter, bonusen för Riktade besvärjelser och för Vanliga besvärjelser. De här bonusen används för att anfalla motståndare med vapen och besvärjelser i strid (se avsnitt 4.6). Bonusen läggs till anfallsslag som används på de olika anfallstabellerna.

Försvarsbonus (FB): Rollpersonens Försvarsbonus används i strid och dras från motståndarens anfallsslag mot rollpersonen. Det finns plats på Rollformuläret för att anteckna vilken typ av rustning rollpersonen bär, den extra bonus som läggs till försvarsbonusen när han använder sköld och om han bär hjälm, arm- och benskenor. Normalt kan en sköld användas för att höja rollpersonens Försvarsbonus mot en fiende med 25.

EXEMPEL: Shen-Tyga bär ringbrynja, en hjälm och a n- och ben-
skenor:
Rustning – ringbrynja
Sköld – (–25)
Hjälm – Ja
Armskenor – Ja
Benskenor – Ja
På grund av hjälmen minskar hans lakttagelsebonus med 5.
Armskenorna gör att Anfallsbonusen sänks med 5, och benske-
norna sänker Förflytnings- och manöverbonusen med 5.

Rörliga manöverbonus (RM): Till Rörliga manöverbo-
nus räknas färdighetsbonusen för färdigheter som kräver
mycket rörelse: Förflyttning och allmän manöver, Klättra,
Rida, Simma och Smyga. De här bonusen läggs till manö-
verslag som bestäms på Rörliga manövertabellen MT-1.

Fasta manöverbonus (FM): Till Fasta manöverbonus
räknas färdighetsbonusen för färdigheter som inte kräver så
mycket rörelse: Spåra, Gömma sig, Dyrka upp lås, Oskad-
liggöra fällor, Läsa runor, Använda magiska föremål, laktta-
gelseförmåga och Ledarskap. De här bonusen läggs till
manöverslag som bestäms på Fasta manövertabellen MT-2.

2.7.3 SÄRSKILDA BONUS (SB)

Färdigheterna Kroppsbyggnad, Anfall bakifrån och Smyga/
Gömma sig följer regler som skiljer sig från de som beskrivs
ovan. Kroppsbyggnad förklaras i avsnitt 2.3.2.

Bonusen för Anfall bakifrån används som en modifika-
tion till slaget för Allvarlig skada när man gör ett överrask-
ningsanfall mot fiendens rygg (se avsnitt 2.3.2). Bonusen för
Smyga/Gömma sig är en Rörlig manöverbonus för Smyga
(att undvika att bli upptäckt när man rör sig) och en Fast
manöverbonus för Gömma sig (att undvika att bli upptäckt
när man inte rör sig).

Ledarskap och inflytande-bonusen används när en roll-

person försöker påverka andra intelligenta varelser, vars
språk han talar på åtminstone nivå 1.

Allmänna besvärjelse-bonusen används när en rollper-
son ska lägga alla former av besvärjelser.

2.7.4 MOTSTÅNDSBONUS

Vissa sorters anfall i spelet kräver att en rollperson gör ett
Motståndsslag, för att se hur anfalllet påverkar honom. Anfal-
len det gäller är Jordbesvärjelser, Flödesbesvärjelser, Gifter
och Sjukdomar. Anfallsnivån (besvärjarens rang om det är
en besvärjelse, anfallsnivån om det är ett gift eller en sjuk-
dom) ställs mot offrets (försvararens) rang på Motståndsta-
bellen MT, där man får fram ett tal. För att lyckas motstå
anfalllet måste offret slå ett Motståndsslag som är högre eller
lika med det talet (se exemplet i avsnitt 4.6).

Motståndsbonusen består av en egenskapsbonus, even-
tuella föremålsbonus och rasbonus. Den kan antecknas på
någon av platserna för särskild bonus. Rasbonusen finns
redovisad i tabell BT-3.

2.7.5 ANDRA FÖRMÅGOR

Det finns plats för annan information också på Rollformulä-
ret. Den används inte lika ofta i spelet som färdighetsbonu-
sen, men det är ändå viktigt att anteckna den.

Språk: På den del av Rollformuläret där det står "SPRÅK"
ska spelaren anteckna alla språk som rollpersonen kan och
på vilken nivå han behärskar dem. Rollpersonens första
språk grundar sig på hans ras (se avsnitt 9) och på vilka
färdigheter han valde att förbättra under sin uppväxt (se
avsnitt 3.3) och under sin lärlingstid (se avsnitt 3.6). Rollper-
sonen kan höja nivån på språken när han stiger i rang.

Besvärjelselistor: På den del av Rollformuläret som är
märkt "BESVÄRJELSELISTOR" ska spelaren anteckna alla
besvärjelselistor som rollpersonen håller på att lära sig och
har lärt sig (se avsnitt 2.3.2). Han sätter ett kryss i "chans-
rutan" till höger om besvärjelselistan om han redan har lärt
sig listan. Om han inte har lärt sig den (se avsnitt 3.6)
antecknar han den procentchans som han har att lära sig
den i "chansrutan".

Rustning, sköld, hjälm, arm- och benskenor: Vanliga
rustningar (metallrustning, ringbrynja, härdat läder och
mjukt läder) täcker kroppen från axlarna till mitten av låren
och till halva överarmen. Rollpersonerna kan dessutom
bära hjälmar, armskenor och/eller benskenor. Den som bär
dem kan undvika vissa allvarliga skador, men de ger också
bonusavdrag: hjälmar ger –5 i lakttagelsebonus, armske-
nor ger –5 i Anfallsbonus och benskenor ger –5 i Förflytt-
nings- och manöverbonus. Om rollpersonen bär något av
det här, ska det antecknas på Rollformuläret (se avsnitt
2.7.2). Rustningar, hjälmar, arm- och benskenor räknas inte
in i belastningen (se nedan).

Hjälmar, arm- och benskenor kan vara tillverkade av me-
tall eller läder. När ett skydd av läder har skyddat rollperso-
nen från en allvarlig skada, är det oanvändbart tills det har

bytts ut eller lagats. Metallskydd har inga sådana begränsningar.

Sköldar kan bara användas tillsammans med enhandsvapen (se tabell SVT-1). De kräver att en arm är fullt brukbar. Genom att använda en sköld kan rollpersonen höja sin Försvarsbonus med +25 mot en fiende som står framför eller till vänster om honom. Det förutsätts att man håller skölden på vänster arm. Spelledaren kan tillåta vänsterhänta (10% chans) och dubbelhänta (2% chans) rollpersoner.

Belastning: Rollpersonens förmåga att förflytta sig och manövrera påverkas av tyngden hos det han bär på. Varje rollperson räknar ihop den totala vikten för sin utrustning (frånsett det han är klädd i: kläder, rustning, hjälm, arm- och benskenor, bälte o.dyl.) och sina förnödenheter (se viktangivelserna i tabell ST-4), och avrundar nedåt till närmaste kilogram. Om den totala vikten överstiger 8 kg, kan rollpersonen få avdrag på bonus. En börda som väger 8 kg eller mindre ger inga avdrag. Också små rollpersoner antas vara starka nog att bära så mycket.

I tabell BT-5 redovisas de avdrag som rollpersonen får om han bär för mycket. Avdragen baserar sig på rollpersonens vikt. Rollpersonen lägger sin Styrkebonus till avdraget, och får därmed sitt "Belastningsavdrag". Avdraget används vid ALL förflyttning och ALLA rörliga manövrar. Om rollpersonen springer, eller försöker springa, dras avdraget ifrån innan man lägger till dubblingseffekten för fördubblad förflyttning. Ett exempel på det finns i avsnitt 3.7.2.

Egenskaper: På den del av Rollformuläret som är märkt "EGENSKAPER" ska rollpersonen anteckna sina egenskaper. Egenskaperna är tal mellan 1 och 102 som representerar rollpersonens fysiska och mentala förmågor (se avsnitt 2.1.1). De här värdena antecknas bredvid egenskaperna i kolumnen märkt "värde". Alla egenskapsvärden har en normalbonus (från tabell BT-1) och en rasbonus (från tabell BT-3). De antecknas i respektive kolumn. Summan av normalbonusen och rasbonusen antecknas i "summakolumnen". Den används som egenskapsbonus när man räknar ut färdighetsbonusen.

Rang och erfarenhet: Alla rollpersoner har en sammanlagd summa Erfarenhetspoäng (se avsnitt 2.6) och en rang. De antecknas på respektive plats på Rollformuläret.

Fast information: En del av den information som rör rollpersonen är tämligen fast och oförändlig. Det finns utrymme på Rollformuläret för rollpersonens namn, ras, signalement, uppträdande och yrke.

2.8 ROLLPERSONENS PERSONLIGHET

Det finns en del faktorer i SRR som inte styrs av reglerna, men som ändå påverkar hur rollpersonerna, och i viss mån spelledarpersonerna, uppträder. Det handlar inte om förmågor eller begränsningar hos rollpersonen, utan om olika sidor av hans personlighet och sinnelag. De här faktorerna

är nödvändiga för att ge rollpersonen liv i spelet. Det gör att han blir mer realistisk, både för spelaren själv och för medspelarna och Spelledaren. Tre av de viktigaste faktorerna är beteendemönster, drivkraft och livsinställning, rollpersonens ståndpunkt i kampen mellan Gott och Ont i Midgård.

Beteendemönster: Många spelare överför sina egna beteendemönster på sina rollpersoner. Det är fullt godtagbart och underhållande, men ibland är det spännande och stimulerande att ge rollpersonen en annan personlighet än sin egen. Det här är trots allt ett FANTASYrollspel, och de personer man möter där skiljer sig från vad man finner på planeten Jorden under 1900-talet. Hur du än väljer att göra, är det viktigt att tänka igenom rollpersonens beteendemönster noga.

Drivkraft: En annan fråga som måste besvaras är: Vad har rollpersonen för drivkraft? Vilka mål har han i spelet? Det kan vara att äventyra och roa sig. Det kan vara att samla på sig så mycket guld, rikedomar och magiska föremål som möjligt. Det kan vara att döda och slåss. Det kan vara att bekämpa Saurons onda tjänare och göra världen till en säkrare plats för människorna (eller hoberna, eller alverna, eller dvärgarna, eller enterna). Det kan vara att bekämpa de enfaldiga Valar och föra Midgårds Rättmätige Härskare till makten (Sauron, eller t.o.m. din rollperson). Vilken drivkraften än är, så hjälper den till att ge rollpersonen kött på benen.

Livsinställning: Du bör bestämma vad rollpersonen har för filosofi, moral och social läggning, faktorer som vi sammanfattar under Livsinställning. Den enklast frågan är om rollpersonen är god, ond eller neutral (varken god eller ond, utan på sin egen sida)? I Midgård är de onda vanligtvis kontrollerade av Sauron. De är ute efter att förgöra de goda.

Nästa fråga är: Vad har rollpersonen för moral och filosofi?

- ◆ Tycker han att ändamålet helgar medlen? Det gjorde Saruman, och han blev korrumpad.
- ◆ Respekterar han strikta lagar? Alverna gjorde det inte, men väl en del onda varelser.
- ◆ Är han fatalist? En god människa kan känna på sig att Sauron kommer att vinna, oavsett vad han gör som individ, så det är meningslöst att göra motstånd.
- ◆ Är han en njutningsvarelse? Det må vara gott eller ont, han är i första hand ute efter att roa sig.

Allt det här är intressanta exempel, men det finns mängder av andra möjligheter som kan ge rollpersonen djup och komplexitet.

3 ATT SKAPA OCH FORMA EN ROLLPERSON

НІІ <ІАРН 1 ЧЛКВН НТ КЛХРНК<ЛТ



I ett fantasyrollspel tar varje deltagare utom Spelledaren (SL) rollen av en egen person – hans rollperson. Spelaren måste först "skapa" sin rollperson genom att bestämma hans egenskaper, bakgrund, utseende, färdigheter o.s.v. Han måste kort sagt bestämma alla de faktorer som avgör vad rollpersonen kan göra i fantasymiljön. När han skapar sin rollperson ska spelaren följa de steg som anges nedan:

1. Bestäm allmänt vilken typ av rollperson du vill spela.
2. Slå fram rollpersonens egenskapsvärden (se avsnitt 2.1).
3. Välj rollpersonens ras.
4. Anteckna rollpersonens uppväxtfärdigheter.
5. Välj rollpersonens yrke.
6. Välj rollpersonens bakgrundsalternativ.
7. Välj och förbättra rollpersonens läringsfärdigheter.
8. Utrusta rollpersonen.
9. Summera rollpersonens avdrag och bonus.
10. Ge rollpersonen en personlighet.

Rollformuläret är grunden för att skapa en rollperson. Allt eftersom du går igenom skapelseprocessen, antecknar du resultatet på formuläret. Skriv med blyerts, eftersom du alltid ändrar och förnyar din rollperson. Rollformulärets olika delar och vad som ska stå där finns beskrivet i avsnitt 2.7.

En del steg i skapelseprocessen kan göras i annan ordning än vad som anges här – framför allt framslagning av egenskapsvärdena, val av ras och av yrke.

Om Spelledaren och spelarna vill förenkla skapelseprocessen kan de använda Spelledarpersonstabellen ST-3. Där finns genomsnittsbonusen för personer med olika yrken och rang.

Innan spelaren börjar skapa en rollperson, bör han bestämma sig för vilken typ av rollperson han vill ha. Det gäller rollpersonens yrke, ras och fysiska och mentala förmågor.

EXEMPEL: Spelaren som skapar och spelar rollpersonen i det här exemplet, och i resten av exemplen i avsnitt 3, har läst Sagan om ringen och vill spela en rollperson som liknar Aragorn II. Han vill alltså i korthet ha en rollperson som är dunedain och utbygdsjägare, med bra värden i fysiska egenskaper. Vi kallar exempelrollpersonen Varak Tanuk.

För att ge läsaren en uppfattning om vilka olika typer av rollpersoner man kan skapa, har vi tagit några av personerna ur Sagan om ringen och bestämt deras yrke och ras som personer i SRR. De flesta har mycket hög rang.

Aragorn II	Dunedain, utbygdsjägare.
Elrond	Halvalv, andebesvärjare.
Eomer	Rohirrim, krigare.
Frodo	Hob, spejare.
Galadriel	Noldoralv, trollkarl.
Gandalf	Människa, trollkarl (egentligen en Istari).
Gimli	Dvärg, krigare.
Glorfindel	Noldoralv, bard.
Legolas	Sindaralv, krigare.
Radagast	Människa, andebesvärjare (egentligen en Istari).

3.1 ATT SLÅ FRAM EGENSKAPSVÄRDENA

Först måste spelaren slå fram egenskapsvärdena, som avgör rollpersonens mentala och fysiska förmågor (se avsnitt 2.1 för en beskrivning av de sex egenskaperna). När du slår fram egenskapsvärdena slår du först 6 slag (1T100) och antecknar dem på ett papper. Slå om slag som blir lägre än 20. Du ska ha sex resultat över 19. Fördela de sex värdena som du vill på de sex egenskaperna och anteckna dem på Rollformuläret (se avsnitt 2.7). Nu har du ett värde mellan 20 och 100 för var och en av de sex egenskaperna. Kom ihåg att ju högre egenskapsvärdet är, desto duktigare är din rollperson på att utföra handlingar som styrs av den egenskapen. Nu antecknar du också egenskapernas bonus (se avsnitt 2.1.2 och tabell BT-1).

Alver skiljer sig på många sätt från de "dödliga" raserna (se avsnitt 9). I SRR avspeglar det sig i att de har särskilda regler för hur de får fördela sina egenskapsvärden. Noldoralver måste lägga sitt högsta värde på Personlighet. Sindaralver måste lägga ett av sina två högsta värden på Personlighet, och skogsalver måste lägga ett av sina tre högsta värden på Personlighet.

När du har valt rollpersonens yrke (se avsnitt 2.4) kan du byta ut värdet på rollpersonens främsta egenskap mot 90. Därför är det ofta en god ide att lägga det lägsta värdet på den främsta egenskapen.

EXEMPEL: Vår rollperson, Varak Tanuk, slår sex slag för egenskapsvärdena: 91, 98, 07, 44, 85, 28. Eftersom 07 är lägre än 20 får han slå om det. Han slår 63. Han har sex värden att fördela på sina egenskaper: 91, 98, 44, 85, 28 och 63. Spelaren har läst om utbygdsjägaren Aragorn och han vill vara en sådan rollperson. Varak vill vara stark och snabb, men ändå kunna kasta några besvärjelser. Eftersom Fysik är utbygdsjägarens främsta egenskap, vet han att han kan byta ut ett av sina låga värden (28) mot 90 när han väljer yrke. Alltså fördelar han sina sex värden så här:

Egenskap	Värde	Norm	Ras	Summa
Styrka	98	+20		
Smidighet	91	+10		
Fysik	28	±0		
Intelligens	44	±0		
Psyke	85	+5		
Personlighet	63	±0		
Utseende				

Han var tvungen att lägga värdet 85 på Psyke för att få en kraftpoäng per rang för Flödesmagi (se tabell BT-1). Annars hade han inte kunnat kasta besvärjelser. Varak har letat rätt på sina egenskapsbonus i tabell BT-1 och antecknat dem.

3.2 VAL AV RAS OCH KULTUR

Det finns en mängd raser och kulturer i Midgård som spelaren kan välja åt sin rollperson. Raserna beskrivs i avsnitt 9. De innefattar några raser som som är uppdelade på flera kulturer. Till Människa räknas t.ex. folk och kulturer som

ATT SKAPA OCH FORMA EN ROLLPERSON

haradrim, dunlänningar, beorningar.

Valet av ras och kultur påverkar rollpersonens färdighetsbonus, vilka färdigheter han lär sig under sin uppväxt, hans särskilda förmågor, hans utseende och en del andra faktorer. När spelaren har valt ras eller kultur antecknar han den på Rollformuläret. Han ska också anteckna egenskapsbonus och Motståndsbonus som påverkas av rasen (se tabell BT-3).

Spelledaren kan begränsa spelarnas valmöjligheter till några "godtagbara" raser. Han vill kanske inte ha rollpersoner som är orcher eller troll, eftersom de sällan är tillräckligt fria från yttre kontroll av onda herrar, t.ex. Sauron, för att kunna skötas av spelaren. Om Spelledaren leder en kampanj i Midgårds Fjärde Ålder, när Sauron fallit, kan han kanske ändå låta rollpersonerna vara orcher och troll.

Spelledaren bör läsa rasbeskrivningarna i avsnitt 9 för att få en känsla för vilka raser som är lämpliga som rollpersoner.

När spelaren har valt ras ska han bestämma hur rollpersonen ser ut. Rollpersonens utseende påverkas av hans längd, vikt, ålder, hårfärg, ögonfärg, uppträdande o.s.v. De här egenskaperna och deras betydelse beskrivs i avsnitt 9 för varje ras och kultur. Spelledaren får avgöra om han ska bestämma de här egenskaperna, eller om spelaren ska få välja dem inom ramarna för rasbeskrivningen.

Slå ett tärningsslag (1T100) för att avgöra rollpersonens Utseende. Lägg sedan till rollpersonens egenskapsbonus för Personlighet (se tabell BT-1). Utseendet kan inte överstiga 100 med den här metoden, men det kan stiga till 101 om man använder bakgrundspoäng (se avsnitt 2.5.1).

EXEMPEL: Varak väljer, fortfarande med Aragorn i minnet, att bli en dunadan (singularis av dunedain). Han antecknar det på platsen för "RAS" och tar reda på och antecknar sin särskilda bonus för ras från tabell BT-3.

Efter att ha läst rasbeskrivningen av dunedain i avsnitt 9 bestämmer spelaren att Varak ska vara 195 cm lång och väga 110 kg. Han ska ha svart hår, grå ögon och ett bistert uppträdande. Han antecknar också de språk som en dunadan talar och på vilken nivå de är. Han slår 77 för Utseende. Med en egenskapsbonus på +5 för Personlighet, får Varak 82 i Utseende (riktigt stilig).

Namn: Varak Tanuk
Ras: Dunedain
Längd: 195 cm
Vikt: 110 kg
Hår: Svart
Ögon: Grå
Uppträdande: Bistert

Egenskap	Värde	Norm	Ras	Summa
Styrka	98	+20	+5	
Smidighet	91	+10	±0	
Fysik	28	±0	+10	
Intelligens	44	±0	±0	
Psyke	85	+5	±0	
Personlighet	63	±0	+5	
Utseende	82			

3.3 UPPVÄXTFÄRDIGHETER

Tabell RPT-5 visar vilka färdigheter som rollpersonerna lär sig under sin uppväxt och hur hög färdighetsnivå varje färdighet har. De här färdigheterna är beroende av rollpersonens ras eller kulturbakgrund. T.ex. skulle en människa som växer upp i ett alvsamhälle få de färdigheter som tillkommer en alv. Spelaren sätter kryss i lika många färdighetsnivåutor på Rollformuläret som anges i tabellen nedan. Några färdigheter finns inte med i tabellen nedan, eftersom ingen ras lär sig dem under sin uppväxt.

EXEMPEL: Varak måste anteckna de färdighetsnivåer, språk, och besvärjelselistor som han fått under sin uppväxt (se tabell RPT-5).

Varak har verkligen tur när han slår för att se om han lär sig en besvärjelselista. Han måste slå 05 eller lägre på 1T100, och han slår 04. Han lär sig en besvärjelselista. Han väljer "Vandrarens väg" och antecknar det. Varak får också sex språknivåer. Han väljer ytterligare en nivå i quenya, tre nivåer i rohirrisk, och en vardera i hobiska och skogsalviska. Han skulle ha velat lära sig khuzdul (dvärgiska), men Spelledaren bestämde att han inte hade haft tillfälle till det under sin uppväxt.

Språk	Nivå
1. Adunaiska	4
2. Väströna	5
3. Quenya	2
4. Sindarin	5
5. Rohirrisk	3
6. Hobiska	1
7. Silvanska	1

Varak markerar nivåerna för sina uppväxtfärdigheter med kryss i rätt rutor (se tabell RPT-5). Han sätter ett kryss vardera för Ingen rustning, Härdat läder, Ringbrynja, Enhandsvapen, Rida, Simma, Läsa Runor och Använda Magiska Föremål. Han sätter två kryss i rutorna för Projektilvapen och två i rutorna för Kroppsbyggnad.

3.4 VAL AV YRKE

När spelaren har fördelat rollpersonens egenskapsnivåer, bestämt hans ras och antecknat hans uppväxtfärdigheter, måste han välja ett av de sex yrkena (se avsnitt 2.4) och anteckna det på Rollformuläret. Spelledaren kan förbjuda vissa raser att välja vissa yrken, t.ex. att dvärgar och hober inte kan bli trollkarlar eller barder. Förslag till sådana begränsningar, lämpliga för Midgård, ges i beskrivningarna av de olika raserna (se avsnitt 9).

Varje yrke har en egenskap som sin "främsta egenskap". Krigarens främsta egenskap är Styrka, Spejarens är Smidighet, Trollkarlens är Intelligens, Andebesvärjarens är Psyke, Utbygdsjägarens är Fysik och Bardens är Personlighet. Spelaren kan om han vill ersätta värdet på sin främsta egenskap med 90.

Sedan väljer spelaren ett av de magiska rikena (se avsnitt 5). Det är förutbestämt för Trollkarlar (Jordmagi), Andebesvärjare (Flödesmagi), Barder (Jordmagi) och Utbygdsjägare (Flödesmagi). Krigare och Spejare kan välja antingen Jordmagi eller Flödesmagi. Spelaren ska också anteckna

hur många kraftpoäng rollpersonen har för att kasta besvärjelser. I tabell BT-1 står det angivet hur många kraftpoäng rollpersonen får för varje rang han uppnår. Det beror på hans Intelligens, om han tillhör Jordmagins rike, eller Psyke, om han tillhör Flödesmagins rike.

Rollpersonen ska också räkna ihop sina egenskapsbonus nu, och anteckna att han har rang 1 och 10000 erfarenhetspoäng.

EXEMPEL: Varak väljer att bli Utbygdsjägare. Han antecknar det, tillsammans med övriga saker som han bestämmer nu. Hans magiska rike är Flödesmagi, eftersom han är en Utbygdsjägare. Han har rang 1 och 10000 erfarenhetspoäng. Han bestämmer sig också för att ersätta värdet på sin främsta egenskap som Utbygdsjägare, Fysik, med 90. Han höjer sin egenskapsbonus från ±0 till +10. Eftersom hans magiska rike är Flödesmagi, avgör hans Psyke hur många kraftpoäng han får. Vi tittar i tabell BT-1 och ser att han får 1 kraftpoäng. Till sist räknar Varak ihop sina normalbonus och sina rasbonus för egenskaper för att få sin totala egenskapsbonus.

Yrke: Utbygdsjägare
 Rang: 1

Egenskap	Värde	Norm	Ras	Summa
Styrka	98	+20	+5	+25
Smidighet	91	+10	±0	+10
Fysik	90	+10	+10	+20
Intelligens	44	±0	±0	±0
Psyke	85	+5	±0	+5
Personlighet	63	±0	+5	+5
Utseende	82			
Magiskt rike: Flödesmagi				
Kraftpoäng: 1				
Erfarenhetspoäng: 10000				

3.5 BAKGRUNDSALTERNATIV OCH DETALJER

Alla rollpersoner har ett visst antal "bakgrundspoäng" som baserar sig på deras ras (som synes på sista raden i tabell RPT-5). Poängen måste fördelas på de "Bakgrundsalternativ" som beskrivs i avsnitt 2.5.1. Spelledaren kan dela ut alternativen som han tycker, eller låta spelarna välja från eller slå på Bakgrundsalternativtabellen RPT-2. Resultaten antecknas på spelarens Rollformulär.

När rollpersonen har fördelat sina poäng på bakgrundsalternativen ska spelaren bestämma hans bakgrund (se avsnitt 2.5.2) Spelledaren kan tänka ut hans bakgrund med ledning av ras, yrke och bakgrundsalternativ, men också med tanke på var och när spelet utspelar sig. Det bestäms av Spelledaren, även om den berörda spelaren bör ha något att säga till om.

EXEMPEL: Nu måste Varak fördela sina bakgrundspoäng. Han har tre poäng eftersom han är en dunadan (se tabell RPT-5). Han lägger en poäng på Särskilda förmågor, en på Särskilda föremål och en på Höjda färdighetsnivåer. Hans Spelledare lät spelaren välja själva från Bakgrundsalternativtabellen RPT-2 istället för att slå på den.

Varak väljer "Mycket observant" som sin särskilda förmåga, efter-

som han är en Utbygdsjägare. Han antecknar sin bonus på +10 i "specialkolumnen" vid färdigheterna Spåra och lakttagelseförmåga. Han skriver också "Mycket observant" vid Särskilda förmågor på Rollformuläret.

Varak väljer ett +15 bredsvärd som särskilt föremål, och antecknar +15 i kolumnen för "föremål" vid färdigheten Enhands eggvapen.

Till sist väljer han att lägga sina höjda färdighetsnivåer på Grottkunskap (en andrahandsfärdighet, avsnitt 2.3.3). Eftersom det är en andrahandsfärdighet får han 5 nivåer. Han antecknar det.

Med utgångspunkt från den här fördelningen bestämmer sig Spelledaren och spelaren för en sammanfattning av Varaks bakgrund. Varak är yngsta sonen åt Canae Tanuk, en dunadan och utbygdsjägare från norra Arnor. Hela hans familj utom fadern döddes av orcher när han var liten. Han uppfostrades av sin far och fick lära sig Grottkunskap och Skogskunskap. Han är utomordentligt skarpögd och observant. Hans far försvann när han var 17 år och lämnade bara sitt +15 svärd, som Varak bär, efter sig. Varak tänker ta reda på vad som hände fadern så snart han har avslutat sin lärlingstid hos faderns bästa vän, Pralorn Durban. Spelledaren planerar att fylla ut den här bakgrunden när Varak äventyrar och får reda på fler detaljer om sin familj.

3.6 LÄRLINGSFÄRDIGHETER

När spelaren har valt bakgrundsalternativ och yrke måste han bestämma vilka färdigheter som rollpersonen lär sig och förbättrar under sin lärlingstid. Rollpersonen får ett antal Förbättringspoäng baserade på hans yrke att användas inom varje färdighetsområde, som visas i tabell RPT-4. Han förbättrar sina färdigheter på samma sätt när han stiger i rang. De olika färdigheterna och färdighetsområdena beskrivs i avsnitt 2.3.

Förbättringspoäng inom ett visst område kan användas för att höja färdighetsnivåerna inom det området. En färdighetsnivå kan höjas ett (och bara ett) steg, om man använder en förbättringspoäng. En färdighetsnivå kan höjas två steg om man använder sammanlagt tre förbättringspoäng. En färdighetsnivå kan inte höjas mer än två steg under lärlingstiden.

Förflyttnings- och manöverfärdigheter är undantagna från den regeln. Spelaren kan lägga alla poäng som han har inom Förflyttnings- och manöverområdet och poäng som han flyttar från andra områden, på en färdighet inom området. Varje poäng höjer färdighetsnivån ett steg, oavsett hur många poäng som läggs på färdigheten.

Att förflytta förbättringspoäng: Förbättringspoäng som inte har använts kan förflyttas till ett annat område. Om området som poängen flyttas till ursprungligen saknar förbättringspoäng, t.ex. Vapenfärdigheter för en trollkarl eller besvärjelselistor för krigare och spejare, får området en förbättringspoäng för varje fyra som flyttas över. Om området som poängen flyttas till har förbättringspoäng från början, får området en förbättringspoäng för varje två som flyttas över. Poängen kan tas från flera områden. Poäng från alla områden kan användas för att förbättra lakttagelseförmågan. Nivån höjs ett steg för varje poäng som flyttas över.

ATT SKAPA OCH FORMA EN ROLLPERSON

Besvärjelselistor: Varje förbättringspoäng som läggs på en besvärjelselista ger 20% chans att "lära sig" listan (se avsnitt 5). Fem poäng ger alltså 100% chans att lära sig en lista. Rollpersonen får bara slå en gång under sin lärlingstid för att lära sig en besvärjelselista. Om rollpersonen misslyckas med att lära sig listan finns förbättringspoängen kvar. Han kan försöka igen när han stiger i rang. Poängen antecknas intill besvärjelselistans namn på Rollformuläret. Om man samlar tillräckligt många poäng för att få 100% chans att lära sig en lista, kan man använda några för att försöka lära sig ytterligare en lista (20% per poäng). Rollpersonens yrke (se avsnitt 2.4) och ras (se avsnitt 9) avgör vilka besvärjelselistor han kan lära sig.

EXEMPEL: Varak måste träna sina färdigheter under lärlingstiden. Kom ihåg att några färdigheter steg i nivå redan när uppväxtfärdigheterna förbättrades. Han tittar på tabell RPT-4 och tar reda på hur många förbättringspoäng han får inom varje område:

Vapenfärdigheter	3	Kroppsbyggnad	2
Allmänna färdigheter	4	Språk	1
Tjuvfärdigheter	2	Förflyttning och manöver	2
Magiska färdigheter	0	Besvärjelselistor	1

Varak beslutar sig för att koncentrera sin vapenträning på Enhands eggvapen. Han lägger alla sina tre förbättringspoäng för vapenfärdigheter på Enhands eggvapen, och höjer sin färdighetsnivå två steg. Kom ihåg att, fränsett Förflyttnings- och manöverfärdigheter, så höjer en poäng nivån ett steg, men tre poäng höjer bara nivån två steg. Han lägger också båda sina poäng för Förflyttning och manöver på Härdat läder, och höjer nivån för Härdat läder med två steg.

Bland Tjuvfärdigheterna bestämmer han sig för att lägga den ena av sina två poäng på Smyga/Gömma sig, och den andra på Oskadliggöra fällor. Han lägger en av sina poäng för Allmänna färdigheter på Spåra och en på Klättra. De andra två poängen från Allmänna färdigheter flyttar han till Kroppsbyggnad. Det ger tre poäng i Kroppsbyggnad, eftersom det nya området normalt får en poäng för varje två som flyttas.

Han använder sina tre poäng i Kroppsbyggnad till att höja den färdighetsnivån med två. Eftersom poäng från alla områden kan användas till laktagelseförmåga med en växlingskurs av 1 mot 1, använder han sin Språkpoäng för att höja laktagelseförmågan ett steg.

Till sist använder han sin poäng på Besvärjelselistor för att försöka lära sig listan "Naturens beskydd". Det ger honom 20% chans att lära sig listan. Han slår 84 och lär sig inte listan. Men han antecknar listan och det faktum att han har 20% chans att bygga vidare på när han stiger i rang.

3.7 ROLLPERSONEN FÄRDIGSTÄLLS

När spelaren har gått igenom de steg som beskrivs i avsnitt 3.1-3.6 måste han skaffa utrustning och förnödenheter åt sin rollperson. Han måste också summera olika värden: Anfallsbonus, Försvarsbonus, Rörlig manöverbonus o.s.v.

3.7.1 UTRUSTNING

Varje rollperson börjar spelet med två valfria, vanliga vapen,

förutom eventuella särskilda föremål. Han måste ha en färdighetsnivå på 1 eller mer i vapenfärdigheterna för de vapen som han skaffar sig. Han har dessutom kläder, inklusive kappa och stövlar, skidor för vapnen, vapenbälte och vanliga personliga ägodelar.

Rollpersonen börjar med två guldstycken att köpa utrustning för och att leva av tills han kan skaffa mer. Han kan dessutom få mer pengar från bakgrundsalternativen (se avsnitt 2.5.1). Rollpersonen kan köpa utrustning och förnödenheter från tabell ST-4 och ST-5 med sina pengar innan han kommer med i spelet. Om rollpersonen har tillräckligt mycket pengar kan han köpa örter (se tabell ST-5) och föremål med magisk bonus (se tabell ST-4 och avsnitt 5.1.6). Spelledaren kan också låta honom köpa annan utrustning. Spelarna kan anteckna utrustning och förnödenheter på baksidan av Rollformuläret.

3.7.2 BERÄKNA BELASTNINGSAVDRAGET

När rollpersonen är utrustad räknar spelaren ut den sammanlagda vikten för all utrustning och alla förnödenheter, förutom kläder och rustningar, och avrundar nedåt till närmaste kilogram. Om den sammanlagda vikten överstiger 8 kg kan rollpersonen få avdrag. Avdragen för överbelastning redovisas i tabell BT-5. Avdragen görs från ALL förflyttning och ALLA rörliga manövrar. Om rollpersonen försöker springa (se avsnitt 4.4.1), dras belastningsavdraget ifrån innan effekten fördubblas för språngmarsch. Avdragen antecknas vid platsen för "BELASTNINGSAVDRAG" på Rollformuläret.

EXEMPEL: Nu måste Varak bestämma vad han ska ha för utrustning och förnödenheter med sig. Han kan automatiskt börja med den här utrustningen:

Föremål	Vikt i kg
Hans +15 svärd (väger bara 1,5 kg)	1,5
Härdad läderrustning	iklädd
En handyxa	2,5
En sammansatt båge	1,5
Vapenbälte	iklädd
Kläder (inkl. stövlar och kappa), personliga tillhörigheter	iklädd
Summa	5,5

Varak har två guldstycken att köpa annan utrustning för (från Utrustningslistan ST-4). Han bestämmer sig för att köpa:

gs	ss	bs	ks	ts ¹	Föremål	vikt i kg
0	0	0	0	0	Utrustningen ovan	5,5
0	2	5	0	0	Läderhjälm	iklädd
0	5	5	0	0	Sköld	7,5
0	3	0	0	0	Dolk	0,5
0	1	0	0	0	2 koger med 20 pilar i varje	3
0	0	2	0	0	Ryggsäck	1
0	2	0	0	0	Filt	2,5
0	0	1	0	0	Regnskydd	2
0	0	1	0	0	Flinta och stål	0,25
0	2	4	0	0	30 meter utmärkt rep	3
0	0	0	1	5	5 facklor	2,5
0	0	0	1	0	Vattensäck (fylld)	0,5
0	0	1	0	0	Matransoner (1 vecka)	14
1	5	1	2	5		32,25 kg

'gs = guldstycke, ss = silverstycke, bs = bronsstycke, ks = kopparstycke, ts = tennstycke.

Varak bestämmer sig för att inte skaffa armskenor (−5 i AB) och benskenor (−5 i Förflyttning och manöver) på grund av kostnaden och avdragen. När han har köpt allt har han 4 silverstycken, 8 bronsstycken, 7 kopparstycken och 5 tennstycken kvar.

Han ser efter i tabell BT-5 och ser att han får −25 i avdrag. Eftersom han är väldigt stark har han en styrkebonus på +25. Det ger tillsammans ett Belastningsavdrag på 0. En person utan styrkebonus skulle få −25 i avdrag.

Folk brukar reta Varak och säga att han skulle bli en bra packåsna (de brukar inte retas så länge, och det upprepas sällan). Om Varak försöker bära mer än ytterligare 5 kg får han ett avdrag, så han säger till Spelledaren att de flesta tunga föremålen (ryggsäck, vattensäck, rep, matransonerna, filten, regnskyddet och facklorna) ligger i ryggsäcken. Om han hamnar i strid eller måste bära iväg med någon kan han ta av sig ryggsäcken och då får han inte så kraftiga Belastningsavdrag.

Nu antecknar Varak alla sina bonus och räknar ihop dem. Hans föremålsbonus och särskilda bonus är ett +15 bredsvärd, −5 i lakttagelseförmåga när han bär hjälm och +10 i Spåra och lakttagelseförmåga.

Hans yrkesbonus är +2 i Vapenfärdigheter, lakttagelseförmåga och Smyga/Gömma sig. Han får också +3 i alla Allmänna färdigheter.

Egenskapsbonusen hämtar han direkt från Rollformuläret, och Nivåbonusen för färdigheterna får han från tabell BT-4 (−25 vid färdighetsnivå 0, och sedan 5 gånger färdighetsnivån).

Varak får slå 1T10 för varje nivå han har i Kroppsbyggnad. Han slår 5, 8, 4 och 7, sammanlagt 24. Det ger honom, tillsammans med hans egenskapsbonus på +20 och standardbonus på +5, 49 skadepoäng Han kan alltså ta emot 49 poäng i skada innan han faller ihop.

3.7.3 SUMMERINGAR

Nu måste spelaren bestämma och summera bonusen för varje färdighet och förmåga.

Färdighetsnivåbonus: Antalet färdighetsnivåer summeras för varje färdighet. Bonusen kan avläsas i tabell BT-4. Den antecknas på platsen för nivåbonus på Rollformuläret.

Egenskapsbonus: Bonusen för varje egenskap kan avläsas i Tabell BT-1. Modifikationerna för ras står i Tabell BT-3. De antecknas på sin plats bredvid egenskaperna på Rollfor-

muläret. Summan av dem antecknas bredvid. Egenskapsbonusen antecknas också vid de färdigheter som de påverkar.

Yrkesbonus: Varje yrkesgrupp får bonus på vissa färdigheter och färdighetsområden. Bonusen antecknas på rätt plats på Rollformuläret.

Föremålsbonus: Vissa magiska föremål ger bonus på vissa färdigheter. Bonusen antecknas på Rollformuläret.

Särskilda bonus: Den här bonusen kan komma från bakgrundsalternativ, besvärjelser, rustningsavdrag, m.m. En del av de här bonusen finns redan antecknade på Rollformuläret. Summera de särskilda bonusen för varje färdighet och anteckna dem på rätt plats på Rollformuläret.

Till sist summerar du varje färdighet. Då får du den totala bonusen som används i spelet.

3.8 ROLLPERSONEN BLIR LEVANDE

Spelaren bör tänka ut vilka grundläggande personlighetsdrag som hans rollperson har. Det kan vara drag från spelarens egen personlighet. Då är rollpersonen i själva verket spelaren själv, som placeras i spelets värld och situationer. Spelaren kan också utveckla en personlighet som är helt olik hans egen, eller ett mellanting mellan de två extremfallen.

EXEMPEL: Varak är en ädel person. Han har vikt sitt liv åt att slåss mot ondskan i form av Saurons tjänare. Olyckligtvis har han en tendens att gå för långt. Alla som har haft något som helst samröre med Saurons anhängare bör enligt honom bestraffas med en summarisk avrättning. Han anser också att många neutrala människor som stjal eller utför "onda" handlingar måste förgöras. Han har som mål att bli så mäktig som möjligt, så att han kan krossa Mörkrets Herres planer. Han vill också hitta sin far, levande eller död, om inte det kolliderar med hans krig mot ondskan.

4 HANDLINGAR I SMÅSKALIG MILJÖ

ΛΗΜΜΗΤΥΝΚ Ι <ΒΛΚΨΑΤΙΨ ΒΙΧΙΑ



I en småskalig, taktisk situation räknas de handlingar en rollperson kan utföra i meter och sekunder. Han kan utföra en handling var 10:e sekund. Han kan förflytta sig, anfalla, förbereda en besvärjelse, kasta en besvärjelse, göra en rörlig manöver, göra en fast manöver eller utföra någon annan handling. De här 10 sekunderna kallas för en rond eller en stridsrond.

Vilka faktorer en rollperson kan utföra är beroende av många omständigheter. De flesta av dem är självklara och kan avgöras med sunt förnuft, t.ex. att en rollperson med en bruten arm inte kan använda ett tvåhandsvapen eller en båge, att en medvetlös rollperson inte kan utföra någon handling, utom möjligen att andas. Det är alltid Spelledaren som slutligt avgör vilka handlingar som kan utföras.

Vissa besvärjelser gör att man kan utföra mer än en handling under en rond (Skynda I gör t.ex. att man kan utföra 2 handlingar under en rond). Besvärjelser som används för att förflytta sig (t.ex. Lyfta, Flyga, Vindgång) räknas som en handling under en rond om de inte används bara för att hålla sig stilla, t.ex. sväva.

Vissa allvarliga skador minskar antalet handlingar man kan utföra, andra ger minskad handlingsförmåga (t.ex. –20 i handlingsförmåga). Om inget annat anges i beskrivningen av skadan gäller de här avdragen i handlingsförmåga all bonus utom Försvarsbonus och Motståndsbonus.

Spelledaren och spelarna bör fördela arbetet som ingår i att genomföra en strid i liten skala. Spelledaren sköter miljön och alla spelledarpersoner, men spelarna kan hjälpa till med andra delar. En spelare kan hålla reda på skador och handlingsförmåga hos rollpersonerna. En annan spelare kan hålla ordning på ronderna och den ordning handlingarna utförs i (se avsnitt 6.2). Ytterligare en spelare kan anteckna de av rollpersonernas handlingar som senare kan ge dem erfarenhetspoäng. Andra spelare kan sköta tabellerna och avläsa resultaten under spelets gång. Om man delar upp uppgifterna flyter spelet smidigt. Alla får delta och ingen blir dränkt i arbete.

4.1 ATT GÖRA SITUATIONEN LEVANDE

Spelledaren måste bestämma hur han ska hålla reda på förflyttning, de olika personernas positioner, räckvidd för att avfira projektiler och kasta besvärjelser och områdets utseende. Det kan underlätta om man använder en spelyta som representerar området och spelpjäser som representerar rollpersonerna och de andra stridande. Det finns många hjälpmedel som kan användas för det ändamålet. Här nedan beskriver vi några av de mest användbara hjälpmedlen och metoderna.

Spelledaren kan rita upp området på ett papper eller på en griffeltavla och markera var rollpersonerna befinner sig. För små papper föreslår vi en skala där 1 cm = 5 m. På ett större papper kan 1 cm = 2,5 m eller 1 cm = 1 m. Du kan

hålla reda på avstånden med en linjal. Problemet med den här metoden är att den inte blir särskilt detaljerad, och att man måste sudda varje gång någon rör sig.

För att lösa det problemet föreslår vi att man använder spelpjäser för att märka ut var rollpersonerna befinner sig. De kan vara så välgjorda som Spelledaren och spelarna vill. Man kan t.ex. använda köpta tennfigurer (små figurer som föreställer fantasypersoner och monster), schackpjäser, mynt eller små kartongbitar med rollpersonernas namn. Kartongbitarna är enkla att göra och använda. De kan färgläggas och dekoreras för att ge spelet mer känsla.

4.2 ORDNINGSFÖLJD

Handlingarna utförs vanligen i följande ordning under en rond (om inte en rollperson låter bli att handla eller "skjuter upp" sin handling). Spelledaren behöver inte känna sig bunden av denna spelordning, utan är fri att lägga upp händelseförloppet på ett annat sätt om det passar honom bättre.

1. Förbereda eller kasta besvärjelser.
2. Anfall med projektiler och kastvapen, parering av projektiler och laddning/omladdning.
3. Rörliga manövrar.
4. Närstridsanfall och närstridsparering.
5. Förflyttning.
6. Fasta manövrar.

Orienteringsslag används när omständigheterna kräver det.

Handlingar som kolliderar kan förändra denna ordning (se avsnitt 4.7).

I början av varje rond talar varje spelare om eller skriver ned (Spelledaren avgör vilket) vad han tänker göra den ronden. Spelledaren bestämmer vad spelledarpersonerna gör. Sedan utförs handlingarna i den ordning som beskrivs ovan. Följande avsnitt beskriver hur man avgör handlingarnas resultat. Exempeläventyret i avsnitt 1.2 är ett bra exempel på hur handlingar utförs i ronder.

Uppskjutna handlingar: När en rollperson ska utföra en handling i ronden kan han välja att skjuta upp den – d.v.s. låta bli att utföra den tills vidare. Han kan inte utföra någon annan handling förrän hans handling är inställd (vid rondens slut) eller utförd (när han så önskar). Han kan påbörja handlingen senare i ronden eller när som helst i påföljande rond. Uppskjutna handlingar kan t.ex. vara att vänta på att ett mål ska komma i sikte, att lägga sig i bakhåll eller att vänta för att knuffa ned ett stenblock på någon. I exempeläventyret i avsnitt 1.2 skjuter Naug upp sin handling när han väntar med att avfira sitt armborst och inte gör något annat i stället.

Inställda handlingar: En handling kan ställas in innan den egentligen skulle utföras i ronden. En rollperson som har ställt in sin handling kan utföra någon av följande handlingar: anfalla i närstrid med halva sin vanliga Anfallsbonus

HANDLINGAR I SMÅSKALIG MILJÖ

ELLER förflytta sig gående med halva sin vanliga förflyttningsförmåga ELLER göra en manöver med –30 i avdrag.

Den ersättningshandlingen måste utföras när andra handlingar av den typen normalt utförs.

EXEMPEL: Följande handlingar utfördes, rond för rond, av deltagarna i exempeläventyret i avsnitt 1.2. Det börjar med att rollpersonerna befinner sig 3 meter från tornet och gör sig redo att smyga närmare, samtidigt som orcherna vaknar i tornets källare och gör sig redo att lämna lägret och ge sig av.

- Rond 6 är ett bra exempel på en händelseföljd:
- 1. Först kastar Agonar sin besvärjelse och orch nr 3 somnar.
 - 2. Inga projektiler avfyras.

- 3. Chinta Kari manövrerar (och misslyckas) för att ta sig in i kistan innan orch nr 3 kan anfalla henne.
- 4. Naug anfaller orch nr 3 som somnar, faller och bryter benet. Både orch nr 3 och kistlocket faller över Chinta Kari som tar en allvarlig "A" obalansskada.
- 5. Orch nr 2 springer ut genom dörren och flyr.
- 6. Det görs inga fasta manövrar, förutom möjligen Droggos funderingar över sitt fummel.

Rond	Agonar	Chinta	Droggo	Naug	Orch nr 1	Orch nr 2	Orch nr 3
1	Förflyttning	Förflyttning	Förflyttning	Förflyttning	gör sig redo	gör sig redo	gör sig redo
2	Förbereder besvärjelse	Förflyttning	Förflyttning	Uppskjutet anfall	blir redo	blir redo	blir redo
3	Kastar besvärjelse	Fast manöver (misslyckas)	Fast manöver (lyckas)	Uppskjutet anfall	Förflyttning	Förflyttning	Förflyttning
4	Förflyttning	Fast manöver (lyckas)	Fast manöver (lyckas)	Uppskjutet anfall (skjuter)	Förflyttning (dör)	Förflyttning	Förflyttning
5	Förbereder besvärjelse	Rörlig manöver (lyckas)	Uppskjutet anfall (fumlar)	Förflyttning	–	Förflyttning (flyr)	Förflyttning
6	Kastar besvärjelse	Rörlig manöver (misslyckas)	Handlar ej p.g.a. fummel	Anfaller orch (träffar)	–	Springer sin väg	Anfaller Chinta (sominar)
7	Svävar ned	Tar allvarlig skada	Hämtar vapnet	Torkar av yxan	–	Kommer undan	Blir tillfångatagen

4.3 FÖRBEREDA OCH KASTA BESVÄRJELSER

Besvärjelsens effektivitet påverkas av hur många ronder besvärjaren ägnar åt att förbereda besvärjelsen. Förberedelsen ger en modifikation till anfallsslaget när besvärjelsen kastas. Modifikationerna är:

- 30 om inga förberedelser görs
- 15 vid en ronds förberedelser
- ±0 vid två ronders förberedelser
- +10 vid tre ronders förberedelser
- +20 vid fyra ronders förberedelser

Alla förberedelseronder för en besvärjelse måste ligga efter varandra och omedelbart före den rond då besvärjelsen kastas (om inte besvärjelsen skjuts upp, se avsnitt 4.2). Rollpersonen kan förflytta sig upp till 3 meter under förflyttningsdelen av den rond då han förbereder besvärjelsen. I exempeläventyret i avsnitt 1.2 förberedde Agonar sin besvärjelse under den rond då orchen rörde sig mot Chinta Kari.

Det krävs en rond för att kasta en besvärjelse och låta den verka. Offret måste vara inom synhåll eller på något sätt kännas av den som kastar besvärjelsen. Man måste göra ett "anfallsslag" för att kunna kasta en besvärjelse (som Agonars besvärjelse Lyfta i exempeläventyret i avsnitt 1.2). Man måste göra ett anfallsslag för alla besvärjelser även om de egentligen inte anfaller någon, då det alltid finns en risk att en besvärjelse ska misslyckas. Anfall med Blixtbesvärjelser avgörs på tabell AT-7. Anfall med Klotbesvärjelser avgörs på AT-8, och alla andra besvärjelser avgörs på tabell AT-9. Rollpersonen kan dessutom röra sig upp till 6 meter under

den rond då han kastar besvärjelsen. I exempeläventyret i avsnitt 1.2 kastade Agonar besvärjelsen Sömn i samma rond som orchen försökte anfalla Chinta Kari.

4.4 FÖRFLYTTNING

Förflyttning sker samtidigt för alla personer. Spelledaren får använda sunt förnuft för att tolka rollpersonernas planer. Rollpersonerna bör kunna modifiera sin förflyttning under spelets gång som en reaktion på vad som händer omkring dem. En rollperson kan förflytta sig upp till 20 meter plus förflyttnings- och manöverbonus utan att behöva göra ett manöverslag. Om han lyckas med ett manöverslag (se nästa avsnitt) kan han förflytta sig dubbla den sträckan genom att springa.

En rollperson kan flytta föremål och utrustning som han bär på sig (t.ex. dra ett vapen, hänga på sig skölden, plocka fram örter), men sträckan som han kan förflytta sig minskar med 3 meter för varje föremål som flyttas under samma rond. Terrängförhållanden kan också försvåra förflyttning, t.ex. att gå uppför en kulle, genom buskage, över en å, i sand. Spelledaren kan förslagsvis minska förflyttningsförmågan med hälften i sådan terräng.

4.4.1 SPRINGA – DUBBEL FÖRFLYTTNINGSFÖRMÅGA

Om en rollperson vill fördubbla sin normala förflyttningsförmåga genom att springa, bestämmer Spelledaren en svårighetsgrad beroende på rollpersonens belastning och på terrängen. Sedan gör rollpersonen ett manöverslag och lägger till sin bonus för Förflyttning och manöver. Resultatet avgörs med hjälp av den Rörliga manövertabellen MT-1. Om

resultatet blir "M" måste rollpersonen slå ett nytt slag på Misslyckadetabellen för manövrar FMT-4. I övriga fall blir resultatet en siffra. Om siffran är hundra kan rollpersonen röra sig upp till dubbla sin förflyttningsförmåga. För varje tiotal under hundra minskas sedan den dubbla förflyttningsförmågan med 3 meter. För varje tiotal över hundra ökas den dubbla förflyttningsförmågan med 3 meter.

EXEMPEL: Om vi ser tillbaka på exempeläventyret i avsnitt 1.2, lämnar den flyende orchen (nr 2) huvudrummet och börjar springa. Hans normala förflyttningsförmåga är 20 meter per rond (15 meter plus hans Förflyttnings- och manöverbonus i ett +5 Härdad läder). Han kan alltså springa 40 meter per rond. Spelledaren bedömer att hans springande är en lätt manöver. Han slår 38 och lägger till orchens Förflyttnings- och manöverbonus. Det ger en summa av 43. Om vi tittar på "lätt" manöver i den Rörliga manövertabellen (MT-1) får vi ett resultat på 90. Orchen rör sig alltså 3 meter kortare sträcka (100 minus resultatet från tabell MT-1) än hans normala förflyttningsförmåga, 37 meter.

En rollperson kan springa i lika många ronder som hans Fysikbonus+5. Han får tillbaka kraft att springa 2 ronder för varje rond han vilar sig. En rollperson med en Fysikbonus på +10 kan t.ex. springa i 15 ronder innan han måste vila. Han kan också springa i 10 ronder, så att han har 5 ronder kvar att springa. Då vilar han i 2 ronder och får 4 ronders förmåga att springa tillbaka. Sedan kan han alltså springa ytterligare 9 ronder innan han måste vila.

4.4.2 FÖRFLYTTNING OCH HANDLINGAR TILL HÄST

En rollperson som rider kan förflytta sig med sitt riddjurs förflyttningsförmåga. Förflyttningsförmågan för riddjur anges i tabell ST-4. Rollpersonen och djuret kan röra sig dubbelt så fort (galoppera) om rollpersonen lyckas med ett Ridmanöverslag.

Om en ryttare vill utföra något annat under en rond än att bara kontrollera sitt riddjur måste han lyckas med ett ridmanöverslag, föutom eventuella manöverslag för galopp. En sådan handling kallas för en rytthandling och kan bestå av vad som helst som kan utföras från hästryggen, t.ex. att anfalla, skjuta pilbåge eller plocka upp en passage-rare. Slaget för rytthandlingen modifieras, förutom av de vanliga faktorerna, med ridmanöverslagets slutliga utfall minus 100.

Om rollpersonen vill galoppera och samtidigt utföra en rytthandling måste han lyckas med bägge manöverslagen. Vissa hästar (se tabell ST-4) kan ge modifikationer till manöverslaget för galopp eller till slaget för rytthandling.

EXEMPEL: Anta att en ryttare vid namn Tulgas väntar utanför på den flyende orchen i exempeläventyret i avsnitt 1.2. Tulgas och hans springare kan börja röra sig så snart orchen börjar springa. Hästen behöver bara förflytta sig 7 meter för att ta sig till orchen, så det behövs inget manöverslag för galopp. Tulgas måste ändå göra ett manöverslag för rytthandling (i det här fallet ett närstridsanfall). Spelledaren bedömer att det är en "normal" manöver. Tulgas slår 66, han har 30 i Ridbonus och summan 96 ger resultatet "80" i den

Rörliga manövertabellen (MT-1). Tulgas har 50 i Anfallsbonus med sin Ryttharlans, så han lägger 30 (AB på 50 + ridmanöverresultatet – 100) till sitt anfallsslag mot orchen.

4.5 MANÖVRAR

Manövrar är handlingar, undantaget anfall och besvärjelser, som under normala omständigheter löper en risk att misslyckas. Vanliga förflyttningar och göromål, t.ex. att gå, att klättra i trappor, att dra ett vapen, är alltså inte manövrar. Ovanliga handlingar däremot, t.ex. simma, klättra uppför rep, springa upp eller ned för trappor, öppna en låst kista, och handlingar som utförs under tidspress, t.ex. springa, hoppa undan, smyga, gömma sig, är manövrar och kräver ett tärningsslag. Det är i sista hand Spelledaren som får avgöra vad som är en manöver och kräver ett slag. I SRR delas manövrarna in i Rörliga manövrar och Fasta manövrar. De två typerna av manövrar avgörs på olika sätt.

4.5.1 RÖRLIGA MANÖVRAR

Rörliga manövrar innefattar Klättra, Simma, Rida, Smyga och alla krångliga eller ovanliga rörelser, t.ex. akrobatik, hoppa undan, falla, dyka. Om rollpersonen bestämmer sig för att göra en Rörlig manöver som sin handling i en rond bestämmer sig Spelledaren för en svårighetsgrad: rutin, mycket lätt, lätt, normal, svår, mycket svår, extremt svår, vansinnig, eller absurd. Manövern måste vara fysiskt möjlig att utföra för rollpersonen. Den får inte heller täcka en större sträcka än halva rollpersonens vanliga förflyttningsförmåga för gång. Spelledaren kan också lägga ytterligare en modifikation till manöverslaget, t.ex. kan ett fritt hopp över en 15 meter bred klyfta få svårighetsgrad "absurd –10" för en människa, eftersom världsrekordet ligger på runt 9 meter. För att kunna bestämma svårighetsgraden måste spelledaren vara bekant med den Rörliga manövertabellen MT-1 och sedan göra en egen bedömning av svårighetsgraden.

När svårighetsgraden är bestämd kan rollpersonen bestämma sig för att avstå från manövern. I så fall ställer han in sin handling och kan utföra någon av de ersättningshandlingar som finns beskrivna i avsnitt 4.2.

Om rollpersonen bestämmer sig för att utföra manövern slår han ett obegränsat slag och lägger till de bonus som gäller, tillsammans med andra eventuella modifikationer. Resultatet jämförs mot svårighetsgraden i den Rörliga manövertabellen MT-1 för att få manövern resultat. Om resultatet blir "M" slår han ett nytt slag på Misslyckandetabell för manövrar FMT-4. Om resultatet blir en siffra är det den procent till vilken manövern har lyckats. En sammanfattning.

1. Spelledaren bestämmer manövern svårighetsgrad.
2. Rollpersonen bestämmer om han ska utföra manövern eller inte.

3. Om han bestämmer sig för att utföra manövern gör han ett obegränsat slag.
4. Alla tillämpliga modifikationer läggs till slaget.
5. Slutsumman jämförs med Rörlig manövertabell MT-1.

EXEMPEL: I exempeläventyret i avsnitt 1.2 bestämmer sig Chinta Kari för att försöka krypa in i en stor kista den innan en orch som försöker döda henne hinner hugga till. Med hänsyn till situationen (Chinta Kari har ryggen vänd mot orchen) bestämmer Spelledaren att manövern är "Extremt svår". Chinta bestämmer sig för att försöka ändå. Hon slår 03 (1-100) och måste slå igen och dra det andra slaget från det första (det är ett obegränsat slag). Andra gången slår hon 62. Det ger totalt -59. Hon har +20 i Förflytnings- och manöverbonus och får därför ett slutgiltigt manöverslag på -39, inte alltför snabbt. Det ger resultatet "Misslyckande" på den Rörliga manövertabellen (MT-1). Chinta Kari slår 74 i sitt Misslyckandeslag. +10 läggs till slaget på grund av manövern svårighetsgrad (Extremt svår). Det ger ett resultat på "84". Om vi tittar i Misslyckandetabellen för manövrar (FMT-4) ser vi att Chinta Kari har ramlat omkull, tagit 3 poäng i skada och har -20 i handlingsförmåga i 3 ronder.

Om hon hade slagit 78 i manöverslaget hade hon fått ett slutgiltigt manöverslag på 98 (78+20). Det hade gett ett resultat på "50". Hon skulle alltså ha hunnit genomföra sin manöver till 50% när orchen anföll (han kunde ha gjort ett manöverslag för att kunna hugga tidigare, se avsnitt 4.7). Spelledaren kunde ha bestämt att kistan fungerade som en sköld som gav Chinta Kari +25 i bonus till hennes Försvarsbonus. I det riktiga exempeläventyret sövdes orchen av Agonar och fick stryk av Naug. Det gjorde att orchen och kistan föll över Chinta Kari och gav henne en "A" allvarlig skada.

4.5.2 FASTA MANÖVRAR

Fasta manövrar innefattar Spåra, Gömma sig, Dyrka upp lås, Oskadliggöra fällor, Läsa runor, Använda magiska föremål, lakttagelseförmåga och andra komplicerade eller ovanliga handlingar som inte kräver så mycket rörelse.

Om en rollperson väljer att utföra en Fast manöver som sin handling under en rond måste Spelledaren bestämma en svårighetsgrad. Sedan måste rollpersonen bestämma om han ska utföra handlingen eller inte (se avsnitt 4.2 för konsekvenserna av att ställa in en handling). Spelledaren kan bestämma att en mycket svår eller komplicerad handling tar mer än en rond att utföra. Han kan också låta rollpersonen utföra manövern på en lägre svårighetsgrad om han tar flera ronder på sig.

Om rollpersonen bestämmer sig för att utföra manövern gör han ett obegränsat slag och lägger till lämpliga bonus tillsammans med andra möjliga modifikationer. Det slutgiltiga resultatet jämförs med rätt kolumn på den Fasta manövertabellen MT-2 och ger resultatet för manövern. En sammanfattning:

1. Spelledaren bestämmer manövern svårighetsgrad.
2. Rollpersonen bestämmer sig för om han ska utföra manövern eller inte.
3. Om han bestämmer sig för att utföra manövern slår han ett obegränsat slag.
4. Alla tillämpliga modifikationer läggs till slaget.
5. Det slutgiltiga resultatet jämförs mot den Fasta manövertabellen MT-2.

4.6 ANFALL

Det här avsnittet beskriver anfall och hur de avgörs. Ett detaljerat exempel på strid finns med för att åskådliggöra många av de regler som beskrivs i det här avsnittet.

Ett anfall innebär att en person (angriparen) försöker påverka eller skada en motståndare (försvararen eller offret). Anfallen kan delas in i tre typer: besvärjelseanfall, projektilanfall (inkluderar kastvapen) och närstridsanfall. Varje typ av anfall avgörs normalt under olika delar av ronden. Om en rollperson utför ett anfall som sin handling under en rond, kan han förflytta sig upp till 3 meter under rondens förflytningsdel. Enkla handlingar, som att släppa det man har i händerna, kan man utföra om Spelledaren tillåter det. Han kan ge ett avdrag från rollpersonens AB om det behövs.

Om rollpersonens handling är ett närstridsanfall kan han förflytta sig sina 3 meter alldeles innan närstridsanfallen avgörs; förflyttning kan ju vara en del av ett närstridsanfall. Angriparen kan också flytta ett föremål, t.ex. dra ett vapen, ta fram skölden, ta örter ur en bältepåse, men då får han sin Anfallsbonus minskad med -30.

Ett anfall avgörs genom att angriparen slår ett obegränsat anfallsslag med 1T100. Om tärningsutfallet faller inom de värden som anges på OM-raden på vapnets eller besvärjelsens anfallstabell lägger man inte till någon bonus eller modifikation (se avsnitt 4.6.3). Om det blir ett annat resultat lägger man till den bonus och de modifikationer som gäller. Sedan ser man på rätt anfallstabell vad som sker. Ofta måste man slå ytterligare ett slag på en annan tabell, t.ex. en Fummel och misslyckandetabell, en allvarlig skadetabell eller Motståndstabellen.

De modifikationer som gäller står i anfallstabellerna. Särskilda anfallsegenskaper finns upptagna i de tre Egenskaps-tabellerna: Egenskapstabell för vapen SET-2, Egenskapstabell för djur SET-1 och Egenskapstabell för besvärjelser SET-3. En sammanfattning:

1. Angriparen slår ett obegränsat anfallsslag.
2. Fortsätt till 4 om det ger ett OM (omodifierat) slag.
3. Lägg alla tillämpliga modifikationer till slaget.
4. Det slutgiltiga resultatet jämförs på rätt anfallstabell.
5. Resultatet kan kräva ett slag på ytterligare en tabell.

4.6.1 ORDNINGSFÖLJDEN FÖR ANFALL AV SAMMA TYP

Alla besvärjelseanfall och projektilanfall avgörs samtidigt.

Närstridsanfall avgörs i en viss turordning. Den person som har högst Förflytnings- och manöverbonus anfaller först. Sedan kommer den med näst högst bonus o.s.v. Om flera personer i närstrid har samma Förflytnings- och manöverbonus avgörs deras anfall på samma gång.

Om en person har skjutit upp sitt anfall (från en tidigare rond, eller från tidigare i den nuvarande ronden) anfaller han före andra anfall av samma typ.

4.6.2 PARERING OCH VAL AV MOTSTÅNDARE

Innan närstridsanfallen avgörs måste alla stridande bestämma vilka motståndare de ska anfalla och hur stor del av sin Anfallsbonus de vill parera med. En person kan bara anfalla en motståndare som står i inom 3 meter av honom, eftersom han inte kan flytta längre under ett närstridsanfall. Han kan anfalla en person och använda sin sköldbonus mot en annan (se avsnitt 2.7.5) om det är fysiskt möjligt.

Parering i närstrid: En person kan "parera" det närstridsanfall som görs av den han själv anfaller i närstrid. Han kan minska sin Anfallsbonus med hur mycket han vill (men inte lägre än till 0). Motståndaren får då lika mycket i avdrag från sitt anfallsslag. Personen kan alltså använda hela sin Anfallsbonus för att minska anfallsslaget från en av sina motståndare. Personen gör ändå ett anfallsslag för närstrid mot den fiende som han parerar. Han får lägga till den del av Anfallsbonusen som han inte parerade med.

Projektilparering: Om en person som har en sköld möter en fiende som anfaller med projektilvapen, kan han "parera" projektilanfallet med upp till hälften av sin Anfallsbonus (det fungerar som närstridsparering). Han kan samtidigt förflytta sig gående med halva sin förflyttningsförmåga eller anfalla i närstrid med halva sin Anfallsbonus.

4.6.3 OMODIFIERADE SLAG

Vissa resultat på anfallstabellerna är märkta "OM". När ett anfallsslag faller inom något av dessa områden innan det modifieras, görs inga modifikationer till slaget. Man kan bara få ett sådant resultat om det omodifierade slaget hamnar innanför gränserna. Modifierade slag som hamnar i det här området räknas som närmaste lägre eller högre resultat.

4.6.4 HÖGSTA OCH LÄGSTA MÖJLIGA RESULTAT

Anfallstabellerna har ett högsta och lägsta möjliga resultat. Om ett modifierat slag blir högre än det högsta möjliga resultatet, räknas slaget som högsta möjliga icke-OM resultat.

På de flesta av anfallstabellerna är högsta möjliga resultat 150, eller ett mindre än det omodifierade resultatet. Minsta möjliga resultat är vanligen ett mer än det omodifierade fummel/misslyckade resultatet. På Anfallstabellen för Blixar AT-7 är det högsta möjliga resultatet begränsat av besvärjelsens typ. På anfallstabellerna för djur (tabell AT-5 och AT-6) är högsta möjliga resultat begränsat av djurets storlek (liten, normal, stor eller väldig).

4.6.5 ANFALLSRESULTAT

Ett anfall kan ge flera resultat beroende på anfallsslaget. Till resultaten hör skadepoäng, fummel, misslyckande, allvarliga skador och modifikationer till Motståndsslag.

Fummel och misslyckande: Om ett anfallsslag ger resultatet Fummel har anfallet misslyckats och man måste göra ett fummelslag på Fummel och misslyckandetabel-

lerna FT-1, FT-2, FT-3 och FT-4. Fummel/misslyckandeslaget modifieras bara av den typ av vapen eller besvärjelse som användes för att göra anfallet. Om anfallet görs med ett vapen har man fumlats om det omodifierade slaget hamnar inom vapnets fummelområde (se tabell SET-2). Djur som misslyckas med sina anfall fumlars inte; anfallet förorsakar helt enkelt ingen skada.

Skadepoäng: De sifferresultat som anges på alla anfallstabeller, utom Anfallstabell för vanliga besvärjelser AT-9, motsvarar det antal skadepoäng som offret tar.

Allvarliga skador: Ett bokstavsresultat (A, B, C, D och E) betyder att offret har fått en eller flera allvarliga skador. De allvarliga skadornas antal och typ beror på vilken typ av vapen eller besvärjelse som används. Den informationen finns i egenskapstabellerna (tabell SET-1, SET-2 och SET-3). För att avgöra hur den allvarliga skadan ser ut, slår man ytterligare ett slag. Det modifieras av en bonus som grundar sig på hur allvarlig skadan är, d.v.s. dess bokstavsbezeichnung. Sedan tittar man vid den siffra man får att i rätt "allvarlig skadekolumn". Till sist antecknar offret den allvarliga skadan.

Om offret får en allvarlig skada som verkar i flera ronder, och ännu inte har utfört sin handling i den nuvarande ronden, så räknas den som en av de ronder som påverkas av skadan.

De allvarliga skadorna ger väldigt speciella skador. Skadorna som uppkommer finns beskrivna på ett begripligt sätt, men följande vanliga resultat kan kräva en förklaring:

- ◆ X skadepoäng: Offret tar så här många (X) poäng i skada, förutom de vanliga skadepoängen som han tar enligt anfallstabellen (t.ex. "+5 skadepoäng").
- ◆ X skadepoäng per rond: Offret tar så här många (X) poäng i skada av smärta och blödningar för varje rond efter det att han har fått den allvarliga skadan (t.ex. "3 skadepoäng/rond").
- ◆ Omtöcknad X ronder: Offret är omtöcknat i så här många (X) ronder. Han kan inte anfalla och bara parera med 50% av sin Anfallsbonus. Alla andra handlingar kräver ett manöverslag med -50 i avdrag (t.ex. "Omtöcknad i 5 ronder").
- ◆ -X i handlingsförmåga: Alla offrets bonus (utom FB och MS) sänks med X (t.ex. "-10 i handlingsförmåga").

Motståndsslag: De sifferresultat på Anfallstabell för vanliga besvärjelser, AT-9, som inte är fummel, används för att modifiera offrets Motståndsslag. Vid ett sådant resultat måste offret göra ett Motståndsslag för att undvika (eller minska) besvärjelsens effekter.

När man har fått modifikationen från anfallsslaget måste offret slå ett slag och lägga till modifikationen från anfallsslaget, offrets modifikation för MS och andra eventuella modifikationer (se tabell MST). Sedan jämförs angriparens rang med offrets rang på Motståndstabellen så att man får en siffra. Om offrets modifierade MS är högre eller lika med den siffran har han lyckats undvika besvärjelsen. I annat fall drabbas han av dess konsekvenser.

EXEMPEL: Antag att orch nr 2 i exempeläventyret i avsnitt 1.2 bestämde sig för att ta sin sköld och anfalla Naug med kortsvärdet, att orch nr 3 bestämde sig för att släppa kortsvärdet och dra sitt tvåhandssvärd och att Naug bestämde sig för att dra handyxan och ta sin sköld. De skulle hamna bredvid varandra, orch nr 2 till vänster om Naug och orch nr 3 till höger om honom. Agonar

Person ¹	AB	Rustning	FB	Sköld	Manöverbonus
Naug	65	ringbrynja	10	ja	±0
Orch 2	50	h.läder	10	ja	+5
Orch 3	40	h.läder	5	nej	±0
Droggo	35	ingen	30	nej	+40
Agonar	8	ingen	20	nej	+25
Chinta	30	h. läder	10	ja	+20

¹Alla stridande är högerhänta.

Orch nr 2 anfaller först eftersom han har högst manöverbonus. Sedan anfaller orch nr 3 och Naug samtidigt. De övriga utför andra handlingar den här ronden. Naug måste använda sin sköld mot orch nr 2. Han bestämmer sig för att använda 20 av sin AB för att parera orch nr 3 (dra ifrån 20 från orch nr 3:s anfall). Han beslutar sig för att använda sin återstående 45 AB för att anfalla orch nr 3. Orcherna beslutar sig för att anfalla med hela sin AB och inte parera (orcher är sådana).

Orch nr 2 slår 86 och lägger till sin AB på 40 (50 – 10 för ett kortsvärd mot ringsbrynja). Sedan dras Naugs FB på 10 och sköldbonus på 25 ifrån. Det ger ett slutresultat på 91. Om man jämför det mot ringbrynja i tabell AT-1 ser man att Naug tar 9 poäng i skada men han får inga allvarliga skador.

Orch nr 3 och Naug anfaller samtidigt. (Om Naug hade blivit omtöcknad av orch nr 2:s anfall skulle han inte ha kunnat anfalla, men han skulle kunnat parera med halva sin AB, 33.) Orch nr 3 slår 98. Eftersom det är mellan 96 och 100 slår han igen, får resultatet 14 och lägger det till sitt första slag. Det ger en sammanlagd summa av 112. Han lägger till sin AB på 40 och drar ifrån Naugs FB på 10 och parering på 20. Det ger 122 i resultat. Om vi tittar i tabell AT-3 ser vi att Naug har tagit 24 skadepoäng och fått en "C" allvarlig skada.

Naug slår 93 och lägger till den del av sin AB som han använder för att anfalla (+45). Sedan drar han ifrån orch nr 3:s FB på 5 och får resultatet 133. Vi ser i tabell AT-1 att orch nr 3 tar 18 skadepoäng och får en "D" allvarlig skada.

Om vi tittar i Egenskapstabell för vapen (SET-2) ser vi att ett tvåhandssvärd ger en primär allvarlig huggskada och en sekundär allvarlig krosskada. Naug har alltså fått en "C" allvarlig huggskada och en "A" allvarlig krosskada och tagit 33 skadepoäng. Orch nr 3 har tagit 18 poäng i skada och fått en "D" allvarlig huggskada.

Spelledaren slår 32 för Naugs "C" allvarliga huggskada. Han tar ytterligare 5 poäng i skada. Eftersom han har benskenor tar han ingen ytterligare skada av den allvarliga huggskadan. För hans "A" allvarliga krosskada slår Spelledaren 58, minus 20 för att det är en "A" allvarlig skada. Det blir 38. Han får ytterligare 4 skadepoäng och är omtöcknad i 1 rond. Naug hade "tur". Han har bara tagit 42 poäng i skada (av 46 innan han svimmar) och är omtöcknad i en rond. Orch nr 3's "D" allvarliga skada blir 28, plus 10 eftersom det är en "D"-skada. Det blir 38. Orchen tar ytterligare 5 skadepoäng, totalt 23 (tar han 2 till svimmar han). Han tar en poäng i skada per rond och måste dra av –5 från alla bonus.

bestämmer sig för att förbereda sin besvärjelse i ytterligare en rond, eftersom Chinta Kari inte är i någon omedelbar fara (som alv tänker han på Naug som "bara en dvärg"). Chinta Kari hör skriken och gömmer sig under kistan. Droggo börjar smyga fram bakom orcherna. De stridande får följande bonus:

Vapen	Skadepoäng
handyxa	46
kortsvärd	24
tvähandssvärd	28
kortsvärd	27
besvärjelser	31
stridsklubba	25

Det ser mörkt ut för Naug. Ingen av hans motståndare är omtöcknad. Han är omtöcknad och om han förlorar 5 skadepoäng till svimmar han.

Nästa rond börjar med situationen ovan, och med Droggo bakom orch nr 2, Agonar redo att kasta besvärjelsen Sömn, vilken han har förberett i 2 ronder för att slippa avdrag, och Chinta Kari kvar i kistan (hon börjar kika fram). Agonar anfaller först eftersom han kastar en besvärjelse. Sedan hugger Droggo till eftersom han har en manöverbonus på +40. Naug kan inte anfalla, då han är omtöcknad och kan bara parera med halva sin AB. Orcherna anfaller samtidigt eftersom orch nr 3:s manöverbonus har sänkts till 0 av den allvarliga skadan.

Agonar slår 01. Det är ett omodifierat slag och besvärjelsen misslyckas automatiskt, som synes i tabell AT-9. Agonar slår 98 på Misslyckandetabellen för besvärjelser (FT-3) (han slår 88 + 10 för att han försöker kasta en Klass K besvärjelse). Det gör att besvärjelsen har verkan på Agonar. Agonar slår ett Motståndsslag. Han ser i tabell MST att han behöver 50 eller högre för att undvika besvärjelsen. Han slår 37, misslyckas med motståndet och somnar. Nu hänger allt på hoben Droggo.

Droggo bestämmer sig för att anfalla orch nr 2 bakifrån (se avsnitt 2.3). Han slår ett manöverslag på 87 för att göra det och lyckas (Droggo har färdighetsnivå 2 i Anfalla bakifrån). Han slår 65 i anfallsslag. Sedan lägger han till sin AB på 35, +10 för att han använder kortsvärd mot läderrustning, en bonus på +15 för att han anfaller från sidan, en bonus på +20 för att han anfaller bakifrån och en på +20 för att han överraskar motståndaren. Han drar ifrån –10 för orchens FB (men ingenting för skölden). Det ger ett slutresultat på 155. Det sänks till 150, som är högsta möjliga resultat på tabell AT-1. Orchen tar 22 skadepoäng och får en "E" allvarlig huggskada. Droggo slår 78 (58 + 20 för en "E"-skada). Till det kan han lägga sin färdighetsnivå på 2 i Anfalla bakifrån, så att han får resultatet 80. Det gör han. Orch nr 2 får sin halspulsåder avskuren och bryter nacken. Han dör inom en rond.

Orch nr 2 kan naturligtvis inte anfalla. Orch nr 3 gör sig beredd att hugga till med sitt tvåhandssvärd. Han slår 04. Olyckligt nog för orchen är det en fummel (tvåhandssvärd fumlar på en omodifierad 01-05). Han slår 28 på sitt fummelslag och ger sig själv 2 poäng i skada, så att han har tagit sammanlagt 25 skadepoäng. Orchen svimmar och faller ihop. Naug kan inte tro på vad han ser. Chinta Kari börjar kravla fram ur kistan. Droggo torkar av sitt kortsvärd och Agonar snarkar när han svävar ned mot marken. Den här gången var det nära (det röda) ögat.

som grundräckvidden gånger ett tal.

Alla bågar och slungor ska laddas och laddas om. I Egenskapstabellen för vapen, SET-2, anges hur många ronder det tar att ladda varje vapen (och ladda om utan avdrag). En del vapen kan laddas om på ett färre antal ronder, vissa t.o.m. på 0 ronder. Det ger en modifikation, som anges i tabellen, till nästa projektilanfall som görs med

4.6.6 RÄCKVIDD OCH OMLADDNING

Rollpersonerna kan använda projektilvapen mot mål på avstånd. I Egenskapstabell för vapen, SET-2, anger vapnens grundräckvidd vilka vapen som kan anfalla på ett visst avstånd. Alla vapen som har en grundräckvidd har också en kort, normal, lång och maximal räckvidd. Varje räckvidd ger en viss modifikation till anfallsslaget. Räckvidden beräknas

vapnet. Om laddningen tar längre tid än 0 ronder räknas laddning eller omladdning som en handling under en rond, men rollpersonen kan ändå förflytta sig upp till 3 meter.

EXEMPEL: En sammansatt båge har grundräckvidden 25 meter. När den avfyras mot ett mål mellan 0 och 25 meter bort har den alltså ingen modifikation till AB (det är kort räckvidd). När en sammansatt båge avfyras mot ett mål mellan 26 och 50 meter bort får den modifikationen -25 i AB (normal räckvidd). Mellan 51 och 75 meter är modifikationen -50 i AB (lång räckvidd) och mellan 76 och 100 meter är den -75 (maximal räckvidd). Man kan inte skjuta på ett mål som är mer än 100 meter bort.

Det tar normalt 1 rond att spänna eller spänna om en sammansatt båge utan att få avdrag. Den kan alltså avfyras varannan rond utan avdrag. Man kan spänna den på 0 ronder ("ladda om (0) med -25 i AB") och skjuta igen i rondan efter den första, om man drar -25 från AB i den andra rondan. Skjuter man varje rond får man alltså -25 i AB.

Rollpersonen Sheynk skjuter med en sammansatt båge mot en orch och missar. I nästa rond kan han antingen spänna om bågen och skjuta i samma rond med -25 i AB (han har normalt 55), så att han anfaller orchen men +30 i AB, ELLER ägna hela rondan åt att spänna om bågen. Han väljer att ägna hela rondan åt att spänna bågen och anfalla med hela sin AB på 55 i tredje rondan.

4.7 KOLLIDERANDE HANDLINGAR

Ibland kolliderar två eller flera rollpersoners handlingar. Då måste Spelledaren lösa problemet. I allmänhet ska båda göra ett konfliktslag, som modifieras av deras Förflytnings- och manöverbonus. Spelledaren bestämmer en svårighetsgrad för varje slag och hämtar resultatet från Rörlig manövertabell (MT-1). Den rollperson som får högst resultat lyckas. Skillnaden mellan de två resultaten är ett mått på hur bra han lyckades. Om båda rollpersonerna får samma resultat har de på något sätt dragit jämnt. Då måste Spelledaren bestämma vad som händer. Konfliktslagen används som ett mått på hur snabbt och effektivt en rollperson kan utföra sin handling. De påverkar inte hur handlingen lyckas.

En av de vanligaste kollisionerna uppstår när en person försöker undvika att hamna i närstrid med en annan. Om en motståndare försöker dra sig undan innan han råkar i närstrid, kan den person som har valt att anfalla försöka göra det innan motståndaren hinner undan. Då slår de varsitt konfliktslag. Om den person som valde att anfalla slår högst avgörs hans anfall på vanligt sätt. Sedan avgörs motståndarens undanmanöver, om han fortfarande är i stånd att manövrera undan. Om motståndaren som försöker dra sig undan slår högst, kan han utföra sin manöver innan den andra personen kan anfalla. Om de slår lika högt kan angräparen få anfalla med halva sin Anfallsbonus (hela om motståndaren ställer in sin manöver) ELLER vänta och anfalla med hela sin Anfallsbonus.

Om någon försöker ta sig inom 3 meter från en person som har skjutit upp sitt närstridsanfall (se avsnitt 4.2), kan

personen med närstridsanfallet avbryta den andres förflyttning och anfalla.

EXEMPEL: I exempeläventyret i avsnitt 1.2 bestämde sig en orch för att fly ut genom tornets huvudingång förbi Droggo som gömde sig med vapnet redo (uppskjutet närstridsanfall). I det fallet kunde Droggo anfalla direkt. Vi antar i stället att orchen står vid ett fönster, ansikte mot ansikte med Naug, som håller en blodig stridsyx i händerna och uppenbarligen har valt att anfalla den här rondan. Orchen har bestämt sig för att göra en rörlig manöver och hoppa ut genom fönstret innan Naug hinner anfalla. Naug säger till Spelledaren att han vill anfalla innan orchen hinner undan. Spelledaren bedömer Naugs konfliktslag som "lätt" och orchens som "normalt". Både orchen och Naug har ± 0 i Förflytnings- och manöverbonus.

Orchen slår 87, och får resultatet "70" från Rörlig manövertabell (MT-1). Om Naug slår 56 eller högre får han anfalla orchen. Sedan kan orchen, om han fortfarande står upp, utföra sin manöver när den normalt utförs. Om Naug slår 40 eller lägre får orchen försöka utföra sin manöver direkt. Om han tar sig ut genom fönstret kan inte Naug anfalla (han kan ställa in sitt anfall och förflytta sig med halva sin förflytningsförmåga). Om Naug slår mellan 41 och 55 drar de jämnt. Spelledaren bestämmer att Naug får anfalla med halva sin AB innan orchen gör sin manöver. Naug kan naturligtvis också vänta och se om orchen lyckas ta sig ut genom fönstret (om orchen misslyckas kan Naug fimpas honom).

4.8 DIVERSE FAKTORER

Det finns en mängd saker som kan inträffa i situationer i liten skala. Alla kan inte omfattas av reglerna. Spelledaren får använda sunt förnuft och ett tärningsslag (lågt är dåligt, högt är bra) för att lösa sådana situationer. Här nedan beskrivs några knep som kan vara till hjälp i sådana situationer.

4.8.1 ORIENTERINGSSLAG

Om en rollperson utför en handling som kan göra honom förvirrad t.ex. teleporterar sig, dyker, faller, blir medvetslös, kan Spelledaren kräva att han slår ett orienteringsslag som modifieras av rollpersonens lakttagelsebonus. Det avgör hur pass vaken och redig rollpersonen är. Orienteringsslaget kan göras på Rörlig manövertabell, MT-1. Resultatet avgör hur stor handlingsförmåga rollpersonen har under innevarande eller nästa rond eller hur stora avdrag han får på sina bonus.

EXEMPEL: Orchen i föregående exempel lyckas hoppa ut genom fönstret. Spelledaren bedömer det som ett "mycket lätt" orienteringsslag och slår sedan 52. Det modifieras av orchens lakttagelsebonus på +5, så slutsumman blir 57. Det ger resultatet "90" i Rörlig manövertabell, MT-1. Alla hans bonus i nästa rond får alltså $100 - 90 = 10$ i avdrag, och han rör sig med 90% av sin normala förflytningsförmåga. Samma regler gäller naturligtvis för rollpersoner.

4.8.2 GRUNDLÄGGANDE IAKTTAGELSESLAG

Om det händer något under stridens gång som rollpersonerna kan lägga märke till, t.ex. att nya kämpar ansluter sig till striden eller att någon försöker anfalla någon annan i ryggen, kan Spelledaren kräva att alla rollpersoner som kan lägga märke till händelsen gör ett lakttagelseslag. Slagen

HANDLINGAR I SMÅSKALIG MILJÖ

avgörs på Fast manövertabell MT-2. Spelledaren kan också använda slagen för att göra en subjektiv bedömning.

EXEMPEL: I exempeläventyret i avsnitt 1.2 klättrar tre orcher uppför trappan till tornets bottenvåning. Droggo står gömd vid huvudingången. Spelledaren kan låta orcherna göra laktagelseslag för att se om de upptäcker honom. Droggo har lyckats med en fast manöver för Gömma sig, så Spelledaren ger orchernas laktagelseslag svårighetsgraden "Extremt svår". Det ger en modifikation på -30. Orcherna slår 23, 57 och 133 (det sista slaget var 98 plus ett andra slag på 35, eftersom det första låg mellan 96 och 100). Det modifieras av -30 och +5 för deras iakttagelsebonus. Slutsumman blir -02, 32 och 108. Den första orchen lägger inte märke till någonting (kanske för att Naugs armborstpil är på väg att döda honom). Den andra orchen märker ingenting. Den tredje orchen inser att Naug, Agonar och Chinta Kari finns i tornet. Han inser att det kan finnas andra fiender dolda, men han ser inte Droggo. Om han hade slagit 111 eller högre hade han sett Droggo.

4.8.3 RIKTNING

Spelledaren bör hålla reda på åt vilket håll en person står vänd. Det hjälper till att avgöra vad varje person kan lägga märke till och göra.

4.8.4 KOMMUNIKATION MELLAN ROLLPERSONERNA

När rollpersonerna pratar och planerar mitt under en strid, får man förutsätta att de talar så högt att motståndarna kan höra dem. Om de står nära varandra kan de förstås tala tyst eller viska. Om det uppstår en invecklad diskussion, eller om någon lägger fram ett komplicerat förslag för någon annan, räknas det som deras handling i den ronden.

Om en grupp rollpersoner diskuterar vad de ska göra, eller vart de ska gå, bör Spelledaren räkna med att samtalet tar lika lång tid i spelet som i verkligheten. Om en grupp spelare t.ex. ägnar 5 minuter åt att bestämma hur de ska ta sig in genom en viss dörr, tar det 30 ronder i speltid (30 ronder à 10 sekunder gör 5 minuter).

4.9 SKADOR, DÖD OCH HELANDE

Rollpersonerna kommer antagligen bli sårade eller dödade under spelets gång. Det finns två sorters skador: Rollpersonen kan få kroppsskador och han kan bli dödad (själen lämnar kroppen). Kroppsskador kan leda till döden. De här två typerna av skada kräver olika sorters helande.

Om alla kroppsskador har blivit läkta men själen har lämnat kroppen (han har dött) ligger rollpersonen i koma tills själen återvänder. Slå ett slag på Tabell SHT-1 för varje dag som rollpersonen ligger i koma. I det här fallet räknas ronderna som finns angivna i tabellen istället som antal dagar efter rollpersonens död.

Om kroppen är så svårt skadad att man dör (se avsnitt 4.9.2) och själen lämnat kroppen börjar kroppen förstöras (besvärjelsen Bevara förhindrar det, se avsnitt 4.9.4). Så

snart skadorna som ledde till döden har helats fullständigt avstannar nedbrytningen. När en kropp förstörs sänks egenskapsvärdena på grund av syrebrist. För varje rond efter döden måste spelaren slå en gång för varje värde på Tabell SHT-1 för att se om värdena sänks. När ett värde når noll eller lägre kan inte själen föras tillbaka till kroppen på vanligt sätt, d.v.s. genom besvärjelser eller örter.

4.9.1 SKADOR

Skador kan bestå av skadepoäng, skadepoäng per rond, omtöckning, avdrag från handlingsförmågan och särskilda skador på vissa kroppsdelar. Skadorna finns beskrivna i avsnitt 4.6.5.

4.9.2 DÖDEN

Döden (själen lämnar kroppen) kan ske på fyra sätt:

- ◆ **Omedelbar död:** Rollpersonen får en skada som gör att han dör direkt.
- ◆ **För många skadepoäng:** Om rollpersonen tar emot fler skadepoäng än summan av hans Kroppsbyggnad (se avsnitt 2.3.2) och hans FYS, lämnar själen kroppen inom 6 ronder. Om någon helar tillräckligt många av skadepoängen innan de 6 ronderna har gått för att komma över gränsen Kroppsbyggnad+FYS dör inte rollpersonen av skadepoäng.
- ◆ **Död efter ett antal ronder:** Om rollpersonen får en skada som innebär att han kommer att dö inom ett antal ronder lämnar själen kroppen när det antalet ronder har förflutit. Om skadan helas innan ronderna har gått, dör inte rollpersonen.
- ◆ **Speciellt:** Vissa besvärjelser eller andra händelser kan leda till en omedelbar död.

4.9.3 NATURLIG LÄKNING OCH FÖRSTA HJÄLPEN

Reglerna för läkning och helande avgör hur mycket tid och pengar som krävs för att återhämta sig från skador.

Skador läker naturligt och kan förbindas provisoriskt enligt följande riktlinjer:

Skadepoäng: En varje timme man vilar, en var tredje timme om man inte vilar.

Skadepoäng per rond: Ett bandage och en kompress förhindrar att rollpersonen tar 1, 2 eller 3 poäng i skada per rond eller minskar större förluster från ett sår med 3. Det förutsätter att rollpersonen inte gör något annat än att gå under de följande 8 timmarna. Han börjar ta skadepoäng igen om han gör mer än att gå.

Ett avsnörande förband stoppar 4-10 skadepoäng per rond i en skada i en arm eller ett ben. Förbandet måste lossas var 24:e rond och då tar man 3 poäng i skada per rond i 5 ronder. Om man inte gör på det sättet på kroppsdelens vävnader att dö av näringsbrist och kroppsdelens måste amputeras.

Minskad handlingsförmåga: Den försvinner och handlingsförmågan blir normal när skadan läks.

En uppskattning av den normala läkningstiden för olika skador finns i Tabell SHT-2. Läkningstiderna förutsätter att man vilar och återhämtar sig och får lämplig behandling, t.ex. ben spjälade, sår ombundna och tillfredsställande diet. Spelledaren får bedöma skadans svårighetsgrad efter skadebeskrivningen.

4.9.4 HELANDE BESVÄRJELSER

Andebesvärjarna har vissa besvärjelselistor som gör att de kan hela skador, bevara kroppar och förhindra att själen lämnar kroppen. De besvärjelser som helar skador finns beskrivna i besvärjelselistorna (avsnitt 5.2).

Besvärjelsen Bevara i listan Riktad flödesmagi (se avsnitt 5.2.10) förhindrar att kroppen ruttnar. Det gör att egenskapsvärdena aldrig börjar försämrans på det sätt som beskrivs ovan, eller slutar försämrans om de har börjat. Besvärjelsen Bevara liv i samma lista hindrar själen från att lämna en kropp som annars skulle dö, även om skadorna inte läks eller värdeminskningen som beskrivs ovan stoppas av en Bevara. När själen har lämnat kroppen kan INTE Bevara liv föra den tillbaka. Till det krävs Livgivning. Livgivning är åtminstone en 12:e nivåns besvärjelse. Den varierar beroende på besvärjarens rang som synes i Tabell SHT-3. Den förutsätter att det finns en Andebesvärjare av den rangen tillgänglig, och de är mycket sällsynta i Midgård. (Spelare kan

inte uppnå den rangen, men Istari, vissa mäktiga alver, t.ex. Elrond, och några till har tillräckligt hög rang. Spelledaren måste hantera denna aspekt av spelet på det sätt han finner lämpligt. Vi råder SL att vara mycket försiktig med Livgivning, eftersom ytterst få personer i Midgård har haft förmånen att få en andra chans: Gandalf, Beren, Luthien.) Man kan bara försöka kasta Livgivning en gång på en rollperson.

Om rollpersonerna vill betala för helande besvärjelser bör Spelledaren avgöra om det finns en Andebesvärjare av rätt rang tillgänglig (det ingår i konstruktionen av ett civiliserat område, se avsnitt 6.1.1). Kostnaden bör åtminstone vara besvärjelsens nivå gånger besvärjelsens nivå i guldstycken. Betalningen betraktas ofta som en "donation". Vissa Andebesvärjare helar alla som kommer, sitt eget folk gratis, eller andra som "donerar" allt de har råd med (se avsnitt 7.1.4).

4.9.5 HELANDE ÖRTER

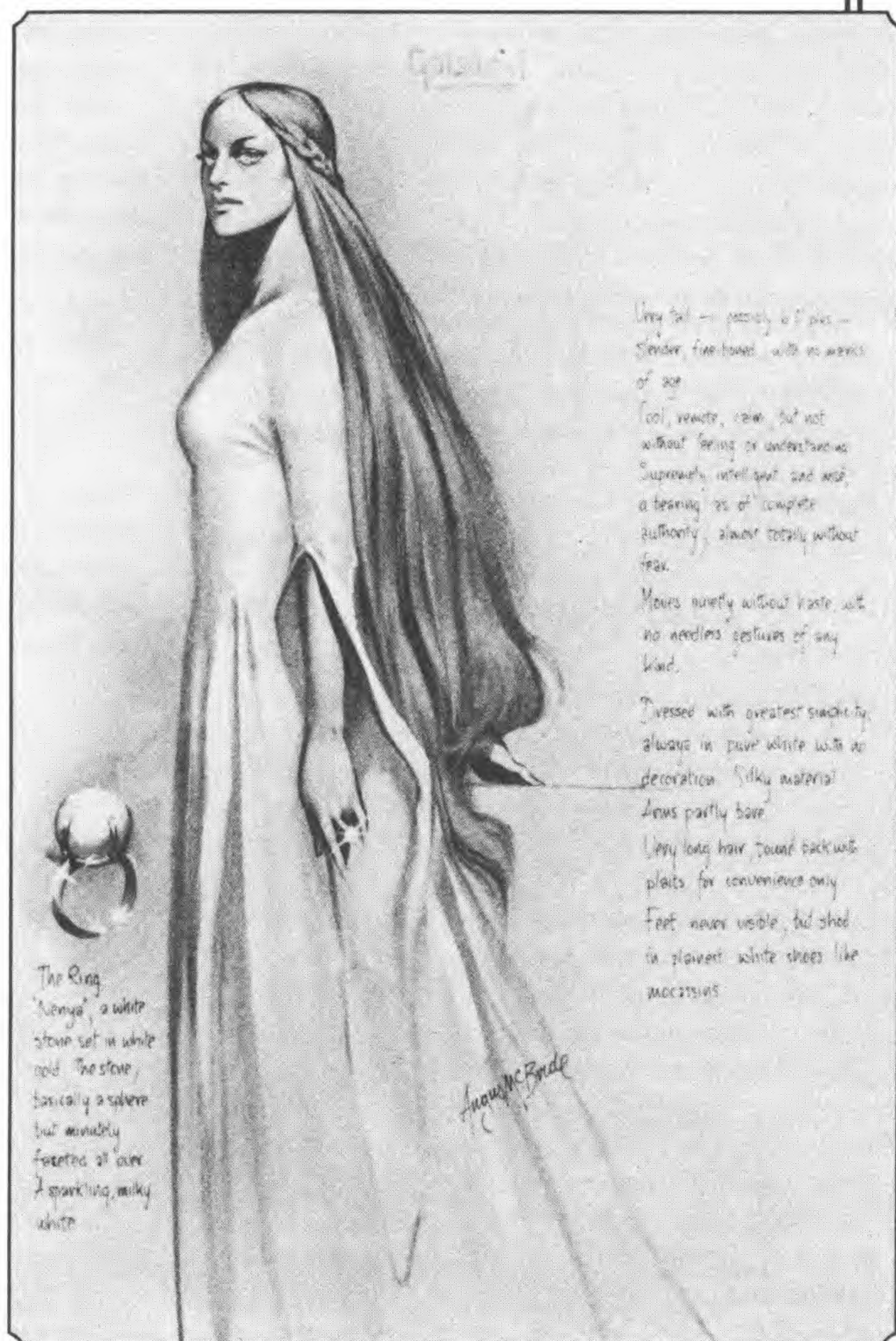
I Tabell SHT-5 finns en lista över örter, vad de kostar i en stad, deras naturliga form, hur man bereder dem och var de växer i vilt tillstånd. I avsnitt 7.3.2 finns förslag på hur man spelar örtplockning i vildmarken. Livgivande örter behandlas som besvärjelsen Livgivning på 20:e nivån (se avsnitt 4.9.4 och tabell SHT-3) vad gäller misslyckande, återhämtning och begränsningar i när de kan kastas.



5

MAGI

BN'I



Very tall — possibly 6' 6" plus —
 Svelte, fine-boned, with no marks
 of age

Cool, remote, calm, but not
 without being or understanding
 Supremely intelligent and wise,
 a bearing as of complete
 authority, almost totally without
 fear.

Moves purely without haste, with
 no needless gestures of any
 kind.

Dressed with greatest simplicity,
 always in pure white with no
 decoration. Silky material.
 Arms partly bare.

Very long hair, bound back with
 plaits for convenience only.

Feet never visible, but shod
 in plainest white shoes like
 moccasins.

The Ring
 'Nunya', a white
 stone set in white
 gold. The stone,
 basically a sphere
 but minutely
 faceted all over.
 A sparkling, milky
 white.

Det här avsnittet handlar om magi och användandet av besvärjelser i SRR. Besvärjelserna delas in i två olika riken, Jordmagi och Flödesmagi, som hämtar den magiska kraften från olika källor.

5.1 TERMINOLOGI

Vi inleder magiavsnittet genom att förklara ett antal viktiga begrepp.

5.1.1 JORDMAGI

Jordmagin utnyttjar den kraft som finns i allt och alla i och av Arda. Den har sitt ursprung i Sången (Ainulindale) som Eru och Valar sjöng när de skapade Arda och tingens ordning. Den som kastar Jordbesvärjelser utnyttjar den här kraften, formar den och leder in den i sina besvärjelser. De flesta av de mäktiga Jordbesvärjelserna hanterar elementarkrafter: eld, jord, vatten, vind, ljus, kyla, o.s.v.

Ju mer tröghetsskapande materia som finns på den som kastar Jordbesvärjelser, desto svårare blir det att utnyttja Jordkraften. Därför kan man inte bära rustning, hjälm, eller arm- och benskenor när man kastar Jordbesvärjelser.

5.1.2 FLÖDESMAGI

Valar är skapade av Eru (Gud) och sändes av Honom till Arda för att fullborda Sången. Flödesmagin utnyttjar Valars kraft som flödar genom den som kastar besvärjelser. Eftersom Valar inte är en del av Sången så är Flödesmagin oberoende av Jordmagin. Den som kastar Flödesbesvärjelser hämtar kraften direkt från en eller flera Valar, även om det i vanliga fall inte kräver någon aktiv medverkan från Valan i fråga. Besvärjelserna inom det här riket återspeglar därför inte nödvändigtvis Valans natur, så länge de är någorlunda försiktiga och på låg nivå (t.ex. hela, upptäcka).

Kraftfullare besvärjelser av högre rang, som inte ingår i SRR kan kräva Valars medgivande. Sådan magi måste helt och hållet hanteras av Spelledaren.

Morgoth är en Vala, så onda besvärjelser kan kastas om kraften kommer från honom. Den Svarte Fursten är dock känd för att vilja ha kontroll över dem som utnyttjar hans krafter för magi.

Metall påverkar kraftflödet från Valar, så varken metallrustning, metallhjälm eller arm- och benskenor av metall kan bäras när man kastar Flödesbesvärjelser.

5.1.3 BESVÄRJELSELISTOR

En besvärjelselista är en rangordning av besvärjelser, som grundar sig på besvärjelsens nivå och hur pass komplicerad och kraftfull den är. Alla besvärjelser i en lista har några gemensamma drag, men de kan ha helt olika effekter och användningsområden. Rollpersonen lär sig inte att kasta enstaka besvärjelser. Han lär sig (se avsnitt 2) i stället en hel besvärjelselista med besläktade besvärjelser och är sedan bara begränsad av sin egen rang och besvärjelsernas nivå.

Besvärjelselistorna finns i avsnitt 7.2. Varje besvärjelselista tillhör en av sex grupper: Öppna Jordmagilistor, Trollkarlarnas listor, Bardernas listor, Öppna Flödesmagilistor, Andebesvärjarnas listor och Utbygdsjägarnas listor. Den här indelningen avgör vilka besvärjelselistor som kan läras in av olika yrkesgrupper (se avsnitt 2.4). Framför varje besvärjelse i besvärjelselistan står en siffra som anger besvärjelsens nivå. Alla besvärjelser har ett effektområde, en varaktighet (hur länge besvärjelsen fungerar), en räckvidd (hur långt besvärjelsen kan kastas) och en klass. De här faktorerna beskrivs i avsnitt 7.2.

5.1.4 ATT LÄRA SIG BESVÄRJELSELISTOR

En rollperson kan lära sig besvärjelselistor när han lär sig sina uppväxtfärdigheter (se avsnitt 3.3), när han lär sig sina lärlingsfärdigheter (se avsnitt 3.6) och när han stiger i rang (se avsnitt 2.6.3). Rollpersonen kan bara lära sig vissa besvärjelselistor, beroende på sitt yrke (se avsnitt 2.4) och sin ras (se avsnitt 9).

I vanliga fall kan en rollperson som har lärt sig en besvärjelselista kasta alla besvärjelser på listan som har en nivå lika med hans egen rang eller lägre. Vissa yrkesgrupper kan bara kasta besvärjelser upp till en viss nivå (se avsnitt 2.4).

5.1.5 ATT KASTA BESVÄRJELSER

Rollpersonen kan kasta en besvärjelse från en lista han kan om besvärjelsens nivå är lägre eller lika med hans egen rang OCH om han har tillräckligt många kraftpoäng. Vissa yrken har en gräns för hur hög nivå besvärjelserna de kan kasta får ha (se avsnitt 2.4).

När man kastar en besvärjelse måste man slå ett anfallslag som avgörs på rätt anfallstabell (se avsnitt 4.3). Också när man kastar besvärjelser utan att anfalla med dem måste man slå och avgöra slaget på Anfallstabell för vanliga besvärjelser (AT-9) för att avgöra om besvärjelsen misslyckas.

Kraftpoäng: Alla rollpersoner har ett visst antal kraftpoäng tillgängliga för att kasta besvärjelser med. När man kastar en besvärjelse måste man använda lika många kraftpoäng som besvärjelsens nivå.

Det antal kraftpoäng en rollperson har tillgängligt grundar sig på hans rang och värdet på en av hans egenskaper (Intelligens för Jordmagi och Psyke för Flödesmagi). Man beräknar antalet kraftpoäng rollpersonen besitter genom att titta i tabell BT-1 och multiplicera antalet kraftpoäng som anges där med rollpersonens rang. Förbrukade kraftpoäng återfås efter åtta timmars vila.

Tid som krävs för att kasta besvärjelser: Det tar en rond att kasta en besvärjelse, men upp till 4 ronder kan användas för att förbereda en besvärjelse. Besvärjelsen blir effektivare ju fler ronder man använder för att förbereda den. Anfallsslaget som görs för besvärjelsen påverkas av hur många ronder besvärjelsen har förberetts. Omedelbara besvärjelser (märkta med "★") påverkas inte av förberedelse-tiden. De får inga avdrag om de kastas utan förberedelse.

- +20 om besvärjaren ägnar 4 ronder åt att förbereda besvärjelsen.
- +10 om besvärjaren ägnar 3 ronder åt att förbereda besvärjelsen.
- ±0 om besvärjaren ägnar 2 ronder åt att förbereda besvärjelsen.
- −15 om besvärjaren ägnar 1 rond åt att förbereda besvärjelsen.
- −30 om besvärjaren ägnar 0 ronder åt att förbereda besvärjelsen.

5.1.6 MAGISKA FÖREMÅL

Vissa föremål är magiska till sin natur. De har magiska egenskaper eller förmågan att kasta besvärjelser.

Förbättringsföremål: Det finns två sorters magiska förbättringsföremål: Besvärjelseföremål och Kraftpoängsföremål. De gör det möjligt för rollpersonen att kasta fler besvärjelser än normalt. Ett föremål som ger besvärjelser består för det mesta av en stav (1,5 m lång), ett spö (0,5 m lång) eller något annat bärbart föremål av samma storlek. En rollperson kan bara använda ett enda föremål som ger besvärjelser mellan två åttatimmars viloperioder. Man håller i eller bär på sig föremål som ger besvärjelser.

Ett +1 besvärjelseföremål gör det möjligt för en rollperson att kasta en extra besvärjelse mellan två åttatimmars viloperioder, förutom de han kan kasta i vanliga fall med sina kraftpoäng. Ett +2 besvärjelseföremål ger honom 2 extra besvärjelser, ett +3 besvärjelseföremål ger 3 extra besvärjelser o.s.v.

Ett ×2 kraftpoängsföremål ger rollpersonen dubbelt så många kraftpoäng som normalt. Ett ×3 kraftpoängsföremål tredubblar antalet kraftpoäng o.s.v.

Magiska föremål som ger bonus: Magiska föremål som ger bonus (d.v.s. en +10 stridsklubba, en +5 uppsättning dyrkar, en +15 ringbrynja o.dyl.) lägger sin bonus till den totala färdighetsbonusen för de färdigheter som normalt använder den typen av föremål. En +10 stridsklubba höjer rollpersonens Anfallsbonus med 10. En +5 uppsättning dyrkar höjer hans färdighet Dyrka upp lås med 5 och en +15 ringbrynja höjer hans Försvarsbonus med 15. Det krävs normalt inget fast manöverslag för Använda magiska föremål (se avsnitt 2.3.2) för att använda sådana föremål. Bonusen läggs till alla slag som rollpersonen gör när han använder föremålet.

Magiska föremål som innehåller besvärjelser: Vissa magiska föremål innehåller besvärjelser som en rollperson kan kasta. Sådana besvärjelser kräver inga kraftpoäng och besvärjaren behöver inte ha lärt sig listan som de kommer från. Besvärjelser från den här sortens föremål kan delas in i flera grupper:

Runpergament: Ett pergament med en nedtecknad besvärjelse. Bevärjelsen kan bara kastas en gång från runpergamentet, sedan försvinner den. Ett runpergament kan användas igen om man skriver en ny runa på det genom att använda en besvärjelse från listan Besvärjarens väg (se

avsnitt 5.2.6).

Magiska drycker: En flaska med en särskild vätska som "innehåller" en besvärjelse. Besvärjelsen utlöses direkt när man dricker vätskan (det krävs inget tärningsslag för att lyckas). Den har bara effekt en gång. Den magiska drycken kan påverka den som dricker den direkt med besvärjelsen ELLER den kan låta honom kasta besvärjelsen.

Permanent besvärjelseföremål: Ett magiskt föremål som innehåller en besvärjelse som kan kastas ett visst antal gånger varje dygn.

Besvärjelseföremål med laddningar: Ett magiskt föremål som innehåller en besvärjelse som bara kan kastas ett visst antal gånger. Sedan är föremålet utbränt, då det inte har fler laddningar, och besvärjelsen kan inte kastas fler gånger. Föremålets storlek avgör hur många laddningar det kan ha och hur hög nivå besvärjelsen kan ha.

BESVÄRJELSEFÖREMÅL

Ting	Minimilängd	Maximalt antal laddningar	Högsta besvärjelsenivå
Spö	0,5 m	10	2:a
Käpp	1,0 m	30	5:e
Stav	1,5 m	100	10:e

För att kunna använda ett föremål eller en runa måste rollpersonen normalt lyckas med ett fast manöverslag i kolumnen för Läsa runor respektive Använda magiska föremål på Tabell MT-2. Särskilda föremål som man har fått som ett bakgrundsalternativ (se avsnitt 3.5) kräver inget slag för den som äger dem, eftersom rollpersonen anses vara så väl bekant med dem. Spelledaren kan infoga andra särskilda föremål som inte kräver slag för Läsa runor eller Använda magiska föremål, eller som kan kasta besvärjelser omedelbart, utan modifikationer för förberedelsetiden.

Köp och försäljning av magiska föremål: En spelledares inställning till köp och försäljning av magiska föremål är beroende av hans inställning till hur vanligt magi är i hans kampanj. Det finns inget som förhindrar en spelledare från att bestämma att magiska föremål är så sällsynta i hans kampanj att det inte förekommer någon handel med dem.

Om du ska köpa ett magiskt föremål tittar du först i Utrustnings- och prislistan ST-4 för att bestämma föremålets grundpris. Grundpriset på föremål som innehåller besvärjelser (exklusive priset på själva besvärjelsen) finns i Tabell ST-7. Om det magiska föremålet ger någon bonus (se ovan) eller väger ovanligt lite, multipliceras grundpriset med ett tal som finns i Tabell ST-7. Om det magiska föremålet innehåller en besvärjelse läggs en summa till grundpriset. Multiplikationstal och tilläggssummor finns i Tabell ST-7.

Priserna gäller när man ska köpa magiska föremål. Man får normalt bara halva den summan när man säljer ett föremål. För att få ut mer måste man lyckas med ett fast manöverslag (se avsnitt 4.5.2).

Magiska föremål är mycket sällsynta och köps och säljs vanligtvis bara i stora städer och vissa civiliserade områden.

EXEMPEL: Några magiska föremål och vad de kostar:

Stav med Eldblixtar: 500 gs + 5 ks
100 gs: eftersom det är en "Stav" med laddningar.
5 ks: vanligt pris för en stav.
400 gs: eftersom Eldklot är en 5:e nivåns besvärjelse.

Käpp med Vattenblixtar: 180 gs + 3 ks
30 gs: eftersom det är en "Käpp" med laddningar.
3 ks: ungefärligt pris på en käpp.
30 gs: eftersom Vattenklot är en 4:e nivåns besvärjelse.

Spö med Ljusblixtar: 40 gs + 1 ks
10 gs: eftersom det är ett "Spö" med laddningar.
1 ks: ungefärligt pris på ett spö.
30 gs: eftersom Ljusblixter är en 2:a nivåns besvärjelse.

Spö med Lugna II: 80 gs + 2 ks
Lugna II är en besvärjelse på 2:a nivån precis som Ljusblixter, men det är en Flödesbesvärjelse, så priset fördubblas.

Dolk med permanent (två gånger/dygn) Lyfta: 245 gs + 3 ss
20 gs: eftersom det är ett "permanent föremål"
3 ss: eftersom det är en dolk
225 gs: 150 eftersom Lyfta är en 4:e nivåns besvärjelse, 75 gs eftersom den kan kastas två gånger per dygn i stället för en.

Ring med permanent (två ggr/dygn) Lyfta: 490 gs + ringens pris. Priset för Dolken ovan fördubblas eftersom en ring är mindre.

Magisk dryck med Skynda I: 100 gs
10 gs: för en flaska Magisk dryck.
90 gs: eftersom Skynda I är en 6:e nivåns besvärjelse.

+15 magisk Yxa: 1250 ss
5 ss: priset på en vanlig ±0 yxa.
×250: multiplikationstal för bonusen +15.

5.2 BESVÄRJELSELISTORNA

Varje besvärjelselista har listans namn högst upp, följt av besvärjelserna och till sist en detaljerad beskrivning och förklaring av varje besvärjelse. Beskrivningarna är ordnade efter besvärjelsernas nivå, från 1:a till 10:e nivån. Besvärjelsens effektområde, funktionstid och räckvidd finns med i sammanfattningen. Nedan finns en förklaring till de förkortningar och tecken som används i beskrivningarna.

5.2.1 BESVÄRJELSEKLASSER

E – Elementarbesvärjelse: Dessa besvärjelser brukar sin kraft för att påverka de fysiska elementen (hetta, köld, vind, ljus, vatten, jord, ljud, lukt, smak, känsel). Elementen används antingen direkt för att anfälla en motståndare, eller för att påverka motståndarens sinnen. Eftersom elementen är konkreta manifestationer tillåts normalt inget Motståndsslag. Elementaranfallsbesvärjelser och illusioner hör till den här klassen.

K – Kraftbesvärjelse: Dessa besvärjelser manipulerar materia, energi, elementen eller levande varelser direkt genom att bruka besvärjelsens kraft. Om offret för besvärjel-

sen har någon möjlighet att göra motstånd, måste det slå ett Motståndsslag för att se om det påverkas av besvärjelsen. De flesta vanliga anfallsbesvärjelserna hör till den här klassen.

P – Passiv besvärjelse: Dessa besvärjelser påverkar vanligen bara sitt offer indirekt eller passivt. Om offret tillåts göra ett Motståndsslag kan det bara göra offret medvetet om att det utsätts för besvärjelsen. Många upptäckande- och skyddsbesvärjelser hör hit.

N – Nyttobesvärjelse: Dessa besvärjelser påverkar bara besvärjaren själv, ett villigt offer, eller ett offer som inte kan göra motstånd. Därför behövs vanligen inga Motståndsslag. De flesta helandebesvärjelser hör till den här klassen.

I – Informationsbesvärjelse: Dessa besvärjelser påverkar insamlandet av kunskap och utförs på så sätt att det inte krävs några Motståndsslag.

Anmärkning: Offret kan göra motstånd mot en besvärjelse om det är en levande varelse ELLER om det är magiskt eller förtrollat ELLER har särskilda förmågor som kan motstå besvärjelsen. Spelledaren får göra en bedömning från fall till fall.

5.2.2 BESVÄRJELSEPARAMETRAR

Effektområde: Det här är det område som besvärjelsen påverkar. Beroende på besvärjelsen kan det vara storleken och formen hos det område som påverkas, vilken typ av offer som påverkas, antal offer, massan som påverkas, o.s.v. För vissa besvärjelser varierar effektområdet med besvärjarens rang. T.ex. betyder 3 m/rang en radie på 3 meter per rang hos besvärjaren. Arean eller antalet är en övre gräns och den kan minskas om besvärjaren så önskar.

Funktionstid: Funktionstiden avgör hur länge besvärjelsen verkar. Funktionstiden kan vara ett ögonblick (–), en viss tidsrymd (t.ex. 1 minut), en tidsperiod som beror på besvärjarens rang (t.ex. 1 min/rang), så länge besvärjaren koncentrerar sig (C), eller obegränsad (P eller varierar). Den angivna funktionstiden är en övre gräns. Besvärjaren kan avbryta en av sina besvärjelser innan funktionstiden är ute genom att koncentrera sig i en rond. Att avbryta en besvärjelse tar inte alltid bort dess effekter. Att avbryta en Eldvägg läker t.ex. inte de skador som den har givit.

Räckvidd: Räckvidden är det avstånd som kan skilja besvärjaren från offret för, eller de direkta effekterna av, besvärjelsen. Typiska räckvidder är: endast besvärjaren själv (själv), beröring av offret (beröring), ett visst avstånd (t.ex. 30 m), eller ett avstånd som beror på besvärjarens rang (t.ex. 3 m/rang). Räckvidden är en övre gräns, och besvärjelsen kan användas på kortare avstånd. Om besvärjelsen påverkar ett område, måste områdets mittpunkt ligga inom räckvidden, men delar av effektområdet kan ligga utanför räckvidden.

"tid"/"X" poäng i misslyckat MS: Vissa besvärjelsers funktionstid är beroende av hur mycket offren misslyckas med sitt Motståndsslag (MS). För varje enhet X poäng som offret misslyckas med att stå emot ökar besvärjelsen med

"tid". Antag t.ex. att besvärjelsen Förblinda kastas. Den har funktionstiden "10 min/10 poäng i misslyckat MS". Om offret behöver 50 för att stå emot, och bara slår 24, har han misslyckats med 26. Det ger två fullständiga enheter på "10 poäng". Alltså är besvärjelsens funktionstid två gånger "10 min" eller 20 minuter. Offret förblindas i 20 minuter.

5.2.3 DEFINITIONER AV BESVÄRJELSETERMER

Djur: En levande varelse med känslor och vilja, men utan större intelligens.

Varelse: Hit hör alla intelligenta varelser.

Koncentration: Om en besvärjare koncentrerar sig kan han inte utföra någon annan handling än att förflytta sig upp till 3 meter per rond. Om han blir angripen och tar skada måste han göra ett orienteringsslag för att behålla koncentrationen. Koncentrationen bryts automatiskt om rollpersonen blir omtöcknad eller medvetlös. Vissa besvärjelser (med annan funktionstid än "C") tillåter att besvärjaren bryter sin koncentration och koncentrerar sig igen senare (det gäller t.ex. de flesta upptäcktsbesvärjelser.)

Oorganiskt: Ett ämne som inte stammar från levande organismer, t.ex. järn, koppar, silver, vatten, glas.

Organ: En specialiserad del av en organism, anpassad för att fylla en viss funktion. T.ex. är lever och hjärta organ, men benmuskulerna är det inte.

Organisk: Ett ämne som stammar från levande organismer, t.ex. läder, ben, bomull, ylle.

5.2.4 FÖRKORTNINGAR

- rd:** rond (10 sekunder)
- min:** minut (60 sekunder eller 6 ronder)
- tim:** timme (60 minuter eller 360 ronder)
- dygn:** 24 timmar (1440 minuter eller 8640 ronder)
- cm:** centimeter
- m:** meter
- km:** kilometer
- dm³:** kubikdecimeter
- m³:** kubikmeter
- R:** radie
- /rang:** per besvärjarens rang
- :** effekten varar bara ett ögonblick
- ★ :** besvärjelsen är ögonblicklig och slag som krävs för att kasta den (d.v.s. anfallsslag) modifieras inte av hur många ronder som används för att förbereda den. Se 7.15.
- c:** besvärjelsen kräver koncentration (se nedan) för att kastas eller hållas under kontroll, eller så varar den så länge besvärjaren koncentrerar sig.
- C:** besvärjelsen varar så länge besvärjaren koncentrerar sig (se nedan).
- P:** Besvärjelsen har permanent effekt i den betydelsen att det fysiska eller mentala tillstånd som har skapats av besvärjelsen är verkligt. Det permanenta tillståndet kan rubbas av en annan besvärjelse eller av naturliga fysiska krafter. Frysa vätska fryser t.ex. vatten "permanent", men isen som skapas

smälter som vanlig is. På samma sätt förstörs och skingras allt som har skapats eller förändrats "permanent" av en besvärjelse på normalt sätt.
X% chans: Det här är den procentuella chansen att en händelse ska inträffa. Slå 1T100. Om slaget är lägre än eller lika med X så inträffar händelsen. Annars gör den det inte.

5.2.5 ÖPPNA JORDMAGILISTOR

HANDENS KRAFT			
Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 VIBRATIONER	upp till 2,5 kg	1 min/rang	30 m
2 SKÖLD	själv	1 min/rang	själv
3 TRYCK	upp till 2,5 kg	1 min/rang	30 m
4 TELEKINESI c	upp till 2,5 kg	1 min/rang	30 m
5 PROJEKTILPARAD	1 projektil	—	30 m
6 VIBRATIONER	upp till 10 kg	1 min/rang	30 m
7 SVÄRDSPARAD	1 närstridsanfall	—	30 m
8 TRYCK	upp till 10 kg	1 min/rang	30 m
9 TELEKINESI c	upp till 10 kg	1 min/rang	30 m
10 SIKTE c	1 projektil	1 rond	beröring

1 VIBRATIONER (K) Får ett föremål med upp till 2,5 kg massa att vibrera häftigt. Om det är ömtåligt kan det gå sönder (slå ett MS). Om någon håller i föremålet måste han lyckas med ett MS varje rond eller tappa föremålet.

2 SKÖLD (K★) Skapar en osynlig kraftsköld framför besvärjaren. Den ger –25 för alla närstrids- och projektilanfall och fungerar som en vanlig sköld, om besvärjaren inte redan använder en sköld.

3 TRYCK (K) Utövar 2,5 kg tryck på en person eller ett föremål. Man kan inte flytta ett föremål bara genom att använda Tryck och trycket skapas bara i en riktning.

4 TELEKINESI (K) Ett föremål med högst 2,5 kg massa kan förflyttas med en hösta hastighet av 30 cm/sekund. Levande varelser eller föremål som rör vid levande varelser får ett vanligt MS grundat på den levande varelsen. Om besvärjelsen slutar koncentrera sig innan funktions-tiden är slut hålls föremålet kvar som om man hade kastat en "Tryck" på det.

5 PROJEKTILPARAD (K★) Besvärjaren kan parera en projektil som passerar inom 30 meter från honom. Det gör att man drar ifrån 100 från projektilens anfall. Besvärja-ren måste kunna se projektilen.

6 VIBRATIONER (K) Som ovan, men massan är be-gränsad till 10 kg.

7 SVÄRDSPARAD (K★) Som Missilparad I förutom att man kan parera ett närstridsanfall.

8 TRYCK (K) Som ovan, men massan är begränsad till 10 kg.

9 TELEKINESI (K) Som ovan, men massan är begrän-sad till 10 kg.

10 SIKTE (K★) Genom att koncentrera sig på sinnet hos den som ska skjuta en projektil och på projektilens bana, gör besvärjaren att man får lägga +50 till projektilens anfallsslag. Besvärjaren måste koncentrera sig, röra vid skytten och se projektilen under hela den rond då den avfyras.

SJÄLENS KRAFT

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 SÖMN V	varierar	varierar	30 m
2 VÄN	1 offer	1 timme/rang	30 m
3 SÖMN VII	varierar	varierar	30 m
4 FÖRVIRRING	1 offer	varierar	30 m
5 FÖRSLAG	1 offer	varierar	3 m
6 SÖMN X	varierar	varierar	30 m
7 FASTHÅLLNING c	1 offer	C	30 m
8 KONTROLL	1 offer	10 min/rang	15 m
9 SANN VÄN	1 offer	1 timme/rang	30 m
10 UPPDRAG	1 offer	varierar	3 m

1 SÖMN V (K) Får offren att falla i en djup, naturlig sömn. Besvärjelsen kan totalt påverka upp till fem rangenheter, t.ex. fem offer på rang 1, eller ett på rang 4 och ett på rang ett, eller två på rang 2 och ett på rang 1, o.s.v. Besvärjaren måste se alla sina offer.

2 VÄN (K) Offret, som måste vara en människoliknande varelse, tror att besvärjaren är en god vän.

3 SÖMN VII (K) Som Sömn V, förutom att sammanlagt sju rangenheter påverkas.

4 FÖRVIRRING (K) Offret kan inte ta beslut eller utföra någon handling under 1 rond/5 poäng i misslyckat MS. Offret kan fortsätta att slåss mot fiender han redan är i strid med eller försvara sig.

5 FÖRSLAG (K) Offret utför en föreslagen handling som inte är skadar honom. T.ex. begår han inte självmord eller förblindar inte sig själv.

6 SÖMN X (K) Som Sömn V, förutom att sammanlagt tio rangenheter påverkas.

7 FASTHÅLLNING (K) En människoliknande varelse hålls fast av besvärjelsen och har bara 25% av sin handlingsförmåga så länge besvärjaren koncentrerar sig.

8 KONTROLL (K) Offret måste lyda besvärjaren, som för Förslag, så länge besvärjelsen varar. Besvärjaren kan ge offret en mängd förslag som inte skadar honom.

9 SANN VÄN (K) Som Vän, men alla varelser kan påverkas.

10 UPPDRAG (K) Offret får ett uppdrag. Om han misslyckas bestraffas han på ett sätt som Spelledaren avgör. Uppdraget måste vara möjligt för offret att utföra. Straffet bör vara en liten nackdel, som sänkta egenskapsvärden eller en fobi, t.ex. rädsla för spindlar, eller ett fysiskt handikapp, t.ex. att han haltar.

BESVÄRJELSENS VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 SPARA BESVÄRJELSE	1 besvärjelse	varierar	själv
2 SKYDD MOT JORDMAGI c	själv	C	själv
3 RUNA I	1 pergament	varierar	beröring
4 SKYDD MOT FLÖDESMAGI c	själv	C	själv
5 RUNA II	1 pergament	varierar	beröring
6 UPPLÖSA JORDMAGI	3 m R	C	själv
7 RUNA III	1 pergament	varierar	beröring
8 UPPLÖSA FLÖDESMAGI	3 m R	C	själv
9 RUNA V	1 pergament	varierar	beröring
10 OMTÖCKNANDE TECKEN	3 dm³	varierar	beröring

1 SPARA BESVÄRJELSE (N) Besvärjaren kan kasta den här besvärjelsen alldeles innan han kastar besvärjelsen han vill spara. Sedan kan den sparade besvärjelsen kastas

en gång när som helst utan avdrag. Besvärjelsen Spara kostar lika många kraftpoäng som den besvärjelse som sparas och ingen annan besvärjelse kan kastas medan en besvärjelse är sparad.

2 SKYDD MOT JORDMAGI (K★) Den här besvärjelsen skyddar besvärjaren från anfall med Jordbesvärjelser. När besvärjaren som har kastat Skydd mot Jordmagi angrips med en Jordbesvärjelse måste angriparen slå ett MS mot besvärjelsen Skydd mot Jordmagi. Om angriparen lyckas med sitt MS kastas besvärjelsen som normalt. Annars har den ingen effekt.

3 RUNA I (K) Den här besvärjelsen nedtecknar en besvärjelse på ett särskilt förberett stycke pergament, som kallas runpergament. Sedan kan runan användas för att kasta den nedtecknade besvärjelsen en gång med den vanliga proceduren för att kasta besvärjelser. Besvärjaren måste kasta besvärjelsen Runa först, och sedan den besvärjelse som ska nedtecknas. Runa I kan bara nedteckna 1:a nivåns besvärjelser. Själva runpergamentet kan återanvändas.

4 SKYDD MOT FLÖDESMAGI (K★) Som Skydd mot Jordmagi, förutom att den är Flödesbesvärjelser som påverkas.

5 RUNA II (K) Som Runa I, förutom att 1:a och 2:a nivåns besvärjelser kan nedtecknas.

6 UPPLÖSA JORDMAGI (K★) Som Skydd mot Jordmagi, förutom att den påverkar magi inom en 3 meters radie runt besvärjaren. Besvärjelser som redan är i funktion inom radien måste göra ett motståndsslag med +30 i modifikation för att inte avbrytas

7 RUNA III (K) Som runa I, förutom att 1:a, 2:a och 3:e nivåns besvärjelser kan nedtecknas.

8 UPPLÖSA FLÖDESMAGI (K★) Som Upplösa Jordmagi, förutom att den påverkar Flödesbesvärjelser.

9 RUNA V (K) Som Runa I, förutom att 1:a–5:e nivåns besvärjelser påverkas.

10 OMTÖCKNANDE TECKEN (K) Besvärjelsen skriver ett "tecken" på en fast yta. Besvärjaren definierar under vilka förutsättningar tecknet utlöses, t.ex. efter en viss tidsperiod, vid vissa rörelser, vissa ljud, beröring eller läsning. Tecknet omtöcknar offret i 10 min/poäng i misslyckat MS.

JORDKRAFTENS VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 UPPTÄCKA JORDMAGI c	1,5 m R	1 min/rang	30 m
2 LÄSA SPRÅK c	text	1 min/rang	själv
3 UPPTÄCKA FLÖDESMAGI c	1,5 m R	1 min/rang	30 m
4 UPPTÄCKA OSYNLIGHET c	1,5 m R	1 min/rang	30 m
5 HITTA FÄLLOR c	1,5 m R	1 min/rang	30 m
6 LÄSA SPRÅK II c	text	1 min/rang	själv
7 UPPTÄCKA ONDSKA c	1,5 m R	1 min/rang	30 m
8 FINNA c	1 offer	1 min/rang	30 m
9 STYRKEMÅTT c	1,5 m R	1 min/rang	30 m
10 FORSKNING	1 föremål	—	beröring

1 UPPTÄCKA JORDMAGI (P) Upptäcker ett föremål eller en aktiv besvärjelse som hör till Jordmagins rike. Besvärjaren måste koncentrera sig på en cirkel med 1,5 m radie varje rond.

2 LÄSA SPRÅK I (I) Besvärjaren kan läsa en text som är skriven på ett okänt språk, men han förstår bara grunddragen av den.

3 UPPTÄCKA FLÖDESMAGI (P) Som Upptäcka Jordmagi, förutom att den upptäcker Flödesmagi.

4 UPPTÄCKA OSYNLIGHET (P) Som upptäcka Jordmagi, förutom att den upptäcker osynliga saker. Alla anfall mot något osynligt som har upptäckts på det sättet får –50 i avdrag.

5 HITTA FÄLLOR (P) Som Upptäcka Jordmagi, förutom att den ger 75% chans att upptäcka en fälla. Vissa fällor kan få modifikationer på chansen.

6 LÄSA SPRÅK II (I) Som Läsa språk I, förutom att den ger en fullständig analys av texten rörande ordval och grammatik, men inte en förståelse av idiom (uttryck), undermeningar eller kulturella referenser.

7 UPPTÄCKA ONDSKA (P) Som Upptäcka Jordmagi, förutom att den upptäcker om en varelse eller ett föremål är ont ELLER om ett föremål har skapats av ondska ELLER om ett föremål har använts av en mycket ond person under lång tid.

8 FINNA (P) Ger riktningen och avståndet till ett särskilt föremål eller en plats som besvärjaren känner till ELLER har hört beskrivas i detalj.

9 STYRKEMÅTT (P) Som Upptäcka Jordmagi, förutom att den ger ett mått på styrkan (rangen eller makten) hos den person eller det föremål som kastade den besvärjelse som undersöks.

10 FORSKNING (I) Ger viktiga detaljer om ett föremåls konstruktion och syfte, men inte om dess särskilda krafter.

SINNENAS KRAFT			
Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 SPIRITUS FAMILIARUS	1 offer	P	beröring
2 NÄRVARO I c	3 m R	1 rond/rang	själv
3 LYSSNA c	varierar	1 min/rang	3 m
4 NÄRVARO II c	9 m R	1 rond/rang	själv
5 LÅNG HÖRSEL c	varierar	1 min/rang	30 m
6 IAKTTA c	varierar	1 min/rang	3 m
7 LÅNG SYN c	varierar	1 min/rang	30 m
8 OBSERVERA c	varierar	1 min/rang	30 m
9 NÄRVARO III c	15 m R	1 rond/rang	själv
10 TELEPATI c	1 offer	1 rond/rang	3 m

1 SPIRITUS FAMILIARUS (P) Besvärjaren kan skapa ett särskilt band mellan sig själv och litet djur, som kallas hans spiritus familiarus. Djuret får inte ha mer än 10% av besvärjarens massa. Besvärjaren måste kasta besvärjelsen på det en gång om dagen i en vecka, vilket kräver koncentrerad aktivitet två timmar per dygn. Sedan kan besvärjaren kontrollera sin spiritus familiarus och se världen genom dess sinnen genom att koncentrera sig på det. Räckvidden för detta är 15 m/rang. Om djuret dör får besvärjaren –25 i handlingsförmåga i alla handlingar i 2 veckor. En besvärjare kan endast ha en spiritus familiarus åt gången.

2 NÄRVARO (P★) När han koncentrerar sig är besvärjaren medveten om närvaron av alla levande djur och varelser som väger mer än tio gram inom 3 meter och vet var de

är. Han får också en känsla av vilka som är intelligenta och vilka som är djur.

3 LYSSNA (N) Besvärjaren kan välja en punkt upp till 3 meter bort, och så länge han koncentrerar sig hör han som om han befann sig på den punkten. Det kan vara föremål emellan, t.ex. väggar. Han kan sluta koncentrera sig och sedan börja igen så länge besvärjelsens funktionstid inte är slut.

4 NÄRVARO II (P★) Som Närvaro I, förutom att man upptäcker varelser inom 9 meters radie.

5 LÅNG HÖRSEL (N) Som Lyssna förutom att besvärjaren kan förflytta punkten han lyssnar vid upp till 30 meter bort under förutsättning att det är fysiskt möjligt för honom att komma dit. Han kan t.ex. inte skicka punkten genom väggar eller stängda dörrar. Den flyttar sig med en högsta hastighet av 3 m/rond.

6 IAKTTA (N) Som Lyssna, förutom att besvärjaren ser från en fast punkt, som kan rotera.

7 LÅNG SYN (N) Som Lång hörsel, förutom att besvärjaren ser från en rörlig punkt, som kan rotera.

8 OBSERVERA (N) Som Lyssna och iaktta, förutom att besvärjaren kan lyssna och iaktta på samma gång och att räckvidden är 30 m.

9 NÄRVARO III (P★) Som Närvaro I, förutom att man upptäcker varelser inom 15 meters radie.

10 TELEPATI (P) Besvärjaren kan läsa ytliga tankar hos ett offer. Om offret lyckas med mer än 25 i sitt MS inser han vad som sker.

KROPPENS KRAFT			
Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 MOTSTÅ HETTA	1 offer	1 min/rang	3 m
2 MOTSTÅ KÖLD	1 offer	1 min/rang	3 m
3 SKARP HÖRSEL	1 offer	10 min/rang	3 m
4 BALANS	1 offer	varierar	3 m
5 NATTSYN	1 offer	10 min/rang	3 m
6 VIDSYN	1 offer	10 min/rang	3 m
7 HÖGLJUDD	1 offer	10 min/rang	3 m
8 VATTENSYN	1 offer	10 min/rang	3 m
9 VATTENLUNGA	1 offer	10 min/rang	3 m
10 GASLUNGA	1 offer	10 min/rang	3 m

1 MOTSTÅ HETTA (N) Offret är helt skyddat mot all naturlig hetta upp till +100°C. Det får lägga +10 till sitt MS mot värmebesvärjelser och –10 mot anfall med elementarhetta och eldbesvärjelser.

2 MOTSTÅ KÖLD (N) Som Motstå hetta, förutom att den skyddar mot naturlig kyla ned till –50°C och modifierar köldbesevärjelser med 10.

3 SKARP HÖRSEL (N) Offrets hörsel skärps till dubbla sin normala förmåga.

4 BALANS (U★) Ger +50 till alla slag för manövrar som är beroende av balanssinnet, t.ex. att gå på lina.

5 NATTSYN (N) Offret kan se 30 meter i vanligt mörker, t.ex. på natten eller i mörka rum som om det var dagsljus. Besvärjelsen hjälper mot inte mot magiskt mörker.

6 VIDSYN (N) Offret får ett synfält på 300 grader, helt

runt honom förutom alldeles bakom ryggen.

7 HÖGLJUDD (N) Offrets röst får tredubblad ljudstyrka. Det påverkar inte förmågan att kasta besvärjelser.

8 VATTENSYN (N) Som Natssyn, förutom att offret kan se 30 meter i vatten, också i grumligt vatten.

9 VATTENLUNGA (N) Offret kan andas vatten som om det var vanlig luft, men han kan inte andas luft (han svimmar, men dör inte).

10 GASLUNGA (N) Som Vattenlunga, förutom att offret kan andas vilken gas som helst som om det var vanlig luft.

ILLUSIONER

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LJUDHÄGRING	3 m R	10 min/rang	30 m
2 OSEDD	1 offer	max 24 tim	3 m
3 LJUSHÄGRING	3 m R	10 min/rang	30 m
4 OSYNLIGHET	1 offer	max 24 tim	3 m
5 SMAK/LUKTHÄGRING	3 m R	10 min/rang	30 m
6 ILLUSION II	varierar	varierar	varierar
7 SYNVILLA c	3 m R	1 min/rang	30 m
8 OSYNLIGHET	3 m R	max 24 tim	3 m
9 ILLUSION III	varierar	varierar	varierar
10 SYNVILLA II c	varierar	varierar	varierar

1 LJUDHÄGRING (E) Den här illusionen skapar några enkla, fasta ljud som kommer från ett område med upp till 3 meters radie. Den kan dämpa vanliga ljud i området till ett vanligt samtals ljudnivå.

2 OSEDD (E) Ett enda föremål eller varelse görs osynlig, t.ex. ett plagg, en naken kropp, i 24 timmar ELLER tills det träffas av ett kraftigt slag, t.ex. från ett vapen eller av ett fall ELLER tills föremålet eller varelsen gör ett anfall.

3 LJUSHÄGRING (E) Den här illusionen skapar en enkel, fast bild eller scen inom en radie på 3 meter. Den kan dämpa vanligt ljus till ljusstyrkan hos ett stearinljus.

4 OSYNLIGHET (E) Som Osedd, förutom att allt inom 3 dm från offret är osynligt så länge det befinner sig inom en radie av 3 dm från det att besvärjelsen kastas tills den upphör.

5 LUKT/SMAKHÄGRING (E) Skapar några enkla, fasta smaker eller lukter inom ett område med 3 meters radie. Den kan dämpa vanliga lukter och smaker i området.

6 ILLUSION II (E) Den här illusionen skapar en enkel, fast bild eller scen inom ett område med 3 meters radie. Dessutom kan någon av följande möjligheter användas: ett extra sinne kan läggas till illusionen ELLER funktionstiden kan fördubblas ELLER räckvidden kan fördubblas ELLER effektradien kan fördubblas.

7 SYNVILLA I (E) Den här illusionen skapar bilden av ett föremål eller en varelse som flyttar sig som besvärjaren vill så länge han koncentrerar sig. När besvärjaren slutar koncentrera sig finns bilden kvar, men den slutar att röra på sig. Besvärjaren kan återuppta koncentrationen senare och fortsätta att röra synvillan. Bilden kan vara hur stor som helst, bara den går in i en sfär med 3 meters radie.

8 OSYNLIGHET (E) Som ovan, förutom att radien är upp till 3 meter.

9 ILLUSION III (E) Som Illusion II, förutom att TVÅ möjligheter får användas.

10 SYNVILLA II (E) Som Synvilla I, förutom att en av möjligheterna från Illusion II kan väljas ELLER två bilder kan skapas och röras. Besvärjaren måste i så fall se båda bilderna.

Anmärkning: De här besvärjelserna skapar verkligen en fysisk förändring som påverkar sinnen. Man slår inte några MS. Man kan bara upptäcka att besvärjelserna används genom andra besvärjelser, genom att använda andra sinnen än de som påverkas av illusionen eller genom att göra ett iakttagelseslag som baserar sig på hur pass trolig illusionen är (t.ex. är ett vattenfall i en öken inte särskilt troligt).

RÖJA VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LÅSA	1 lås	—	30 m
2 MAGISKT LÅS	1 dörr	1 min/rang	beröring
3 LÅSKUNNANDE	1 lås	—	beröring
4 ÖPPNA I	1 lås	—	beröring
5 FÄLLKUNNANDE	1 fälla	—	beröring
6 OSKADLIGGÖRA I	1 fälla	—	beröring
7 FASTNA	1 dörr	P	15 m
8 FÖRSVAGA	1 dörr	P	15 m
9 ÖPPNA II	1 lås	—	beröring
10 FÖRINTA	1 dörr	P	3 m

1 LÅSA (K) Besvärjaren kan få vilket lås som helst som han kan se inom 30 meter att låsa sig. Det är låst på normalt sätt och kan låsas upp som vanligt.

2 MAGISKT LÅS (K) Besvärjaren kan "låsa" en dörr eller behållare magiskt. Dörren kan brytas upp, behållaren kan krossas eller besvärjelsen kan avlägsnas, men annars går föremålet inte att öppna.

3 LÅSKUNNANDE (I) Ger besvärjaren +20 i modifikation när han dyrkar upp ett lås som han har studerat och +10 till alla som han beskriver låset för.

4 ÖPPNA I (K) När den har kastats på ett lås är det 20% chans att ett vanligt lås ska öppnas och 45% chans att ett "magiskt lås" ska öppnas. Om det misslyckas är det 10% risk att eventuella fällor utlöses. Låsets kvalitet kan modifiera slaget efter vad Spelledaren finner rimligt.

5 FÄLLKUNNANDE (I) Som Låskunnande, förutom att det gäller när man oskadliggör fällor.

6 OSKADLIGGÖRA I (K) Som Öppna I, förutom att chansen gäller att oskadliggöra fällor.

7 FASTNA (K) Får en dörr att utvidga sig och fastna i dörrkarmen. Slå 1T100 för hur hårt den har fastnat, från att ha fastnat lite, till att vara omöjlig att öppna.

8 FÖRSVAGA (K) Minskar en dörrs inneboende styrka med 50%.

9 ÖPPNA II (K) Som Öppna I, förutom att det är 40% chans att öppna ett vanligt lås och 90% chans att få upp ett "magiskt lås".

10 FÖRINTA (K) Förintar en icke-magisk dörr som är upp till 15 cm tjock, 3 meter hög och 3 meter bred. Om dörren är tjockare än 15 cm förintas 15 cm. Dörrar gjorda i särskilda material får ett MS.

5.2.6 TROLLKARLARNAS BESVÄRJELSELISTOR

ELDENS LAG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 KOKA VÄTSKA c	3 dm³/rang	P	3 m
2 VÄRMA c	3 dm³/rang	24 tim	3 m
3 TRÄBRAND	3 dm R	—	3 dm
4 ELDVÄGG	3 m×3 m×2 m	1 rd/rang	30 m
5 UPPHETTA c	3 dm³/rang	1 tim	3 m
6 ELDBLIXT	1 offer	—	30 m
7 FLAMMA	3 m×3m×3 m	1 rd/rang	3 m
8 ELDKLOT	3 m R	—	30 m
9 ELDAURA	1 föremål	1 rd/rang	beröring
10 FLAMMANDE CIRKEL	3 m R	1 rd/rang	själv

1 KOKA VÄTSKA (K) Vilken stillastående vätska som helst (3 dm³/rang) kan hettas upp till kokning med en hastighet av 3 dm³/rond.

2 VÄRMA (K) Vilket fast, dött, orörligt och icke-metalliskt material som helst (3 dm³/rang) kan värmas upp till 40°C med en hastighet av 3 dm³/rond.

3 TRÄBRAND (K) Får ett dött ting av trä eller något annat organiskt material, inom 3 dm från besvärjarens handflata att fatta eld och börja brinna.

4 ELDVÄGG (E) Skapar en ogenomskinlig eldvägg med en omfattning av upp till 3×3×2 m. En ände måste vila mot en fast yta. Alla som passerar genom den tar får en "A" allvarlig brännskada. De får inte möjligheten att slå ett motståndsslag.

5 UPPHETTA (K) Som Värma, fränsett att materialet kan upphettas till 300°C med en hastighet av 100°/rd man koncentrar sig.

6 ELDBLIXT (E) En eldblixt skjuter ut från besvärjarens handflata. Resultaten ges i Anfallstabellen för blyxtbesvärjelser.

7 FLAMMA (E) Skapar en ogenomskinlig kub av flammor med upp till 3×3×3 m omfång. Det krävs en hel ronds koncentration för att skapa kubens och få den att fungera. En sida måste vila mot en fast yta. Alla som passerar igenom får en "A" allvarlig brännskada. De får inte möjligheten att slå ett motståndsslag.

8 ELDKLOT (E) En 3 dm stor eldboll skjuter ut från besvärjarens handflata. Den exploderar på en punkt som bestäms av besvärjaren och har effekt inom ett klot med 3 meters radie. Resultaten ges i Anfallstabellen för klotbesvärjelser.

9 ELDAURA (E) Besvärjaren kan röra vid ett föremål med en radie på upp till 1,5 meter och skapa en aura av eldsflammar runt det. Flamman påverkar inte besvärjaren eller den som håller föremålet, men alla andra som rör vid föremålet får en "B" allvarlig brännskada. Om besvärjelsen kastas på ett vapen och vapnet ger en vanlig allvarlig skada, ger det också en "B" allvarlig brännskada.

10 FLAMMANDE CIRKEL (E) Som en Eldvägg, förutom att väggen är 3 meter hög och formar en cirkel med 3 meters radie och 15 cm tjocklek med besvärjaren i centrum. Cirkeln kan inte flyttas.

LJUSETS LAG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LJUSSTRÅLE c	15 m stråle	10 min/rang	själv
2 LJUSBLIXT	1 offer	—	30 m
3 LJUS I	3 m R	10 min/rang	beröring
4 SKUGGA	30 m R	10 min/rang	30 m
5 PLÖTSLIGT LJUS	3 m R	—	30 m
6 MÖRKER I	3 m R	10 min/rang	beröring
7 LJUS V c	15 m R	10 min/rang	beröring
8 LJUSBLIXT	1 offer	—	90 m
9 MÖRKER V c	15 m R	10 min/rang	beröring
10 ELEKTRISK BLIXT	1 offer	—	30 m

1 LJUSSTRÅLE (K) En 15 meter lång ljusstråle som från en strålkastare kommer fram ur besvärjarens handflata. Han kan slå på och stänga av den genom att öppna och stänga handen.

2 LJUSBLIXT (E) En blyxt av starkt, koncentrerat ljus skjuter ut från besvärjarens handflata. Resultaten avgörs på Anfallstabellen för blyxtbesvärjelser.

3 LJUS I (K) Lyser upp ett område med 3 m radie runt den punkt som berörs.

4 SKUGGA (K) Alla skuggor och allt mörker inom en radie på 30 meter runt den centralpunkt som valts, fördjupas så att man får +25 i Gömma sig.

5 PLÖTSLIGT LJUS (K) Skapar en explosion av kraftigt ljus med 3 m radie. Alla som befinner sig inom radien blir omtöcknade 1 rd/5 poäng i misslyckat MS.

6 MÖRKER I (K) Som Ljus I, förutom att den skapar mörker inom en radie på 3 m. Det är mörkt som under en mörk, månlös natt.

7 LJUS V (K) Som Ljus I, förutom att radien kan utökas till 15 meter. Radiens storlek kan förändras genom att man koncentrerar sig en rond.

8 LJUSBLIXT (E) Som Ljusblyxt ovan, förutom att räckvidden är 90 meter.

9 MÖRKER V (K) Som Mörker I, förutom att radien kan utökas till 15 meter.

10 ELEKTRISK BLIXT (E) Som Ljusblyxt, förutom att en elektrisk blyxt skjuter ut.

KÖLDENS LAG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 FRYSA VÄTSKA c	3 dm³/rang	P	3 m
2 KYLA c	3 dm³/rang	24 tim	3 m
3 KÖLDVÄGG	3×3×0,3 m	1 rd/rang	30 m
4 SVAL LÜFT c	3 m³/rang	1 tim	30 m
5 FRYSA c	3 dm³/rang	1 tim	3 m
6 ISBLIXT	1 offer	—	30 m
7 KÖLDKLOT (6 m)	6 m R	—	30 m
8 ISVÄGG	3×3×0,3 m	P	30 m
9 KÖLDKUB	6×6×6 m	1 rd/rang	3 m
10 KÖLDCIRKEL	6 m R×6 m×0,3 m	1 rd/rang	själv

1 FRYSA VÄTSKA (K) En volym stillastående vätska (3 dm³/rang) kan kylas ned till fryspunkten med en hastighet av 3 dm³/rond. Temperaturen kan inte bli lägre än -50°C.

2 KYLA (K) En volym av fast, orörligt, dött, icke-metalliskt, material (3 dm³/rang) kan kylas ned till -50°C med en hastighet av 3 dm³/rond.

3 KÖLDVÄGG (E) Skapar en genomskinlig vägg av intensiv kyla med upp till $3 \times 3 \times 0,3$ m omfång. Alla som passerar igenom tar en "A" allvarlig köldskada. De får inte möjligheten att slå ett motståndsslag.

4 SVAL LUFT (E) Lufttemperaturen inom ett slutet område kan sänkas med 10 grader per rond, dock inte lägre än till -40°C . När man slutar koncentrera sig värms luften upp normalt.

5 FRYSA (K) Som Kyla, förutom att materialet kan kylas ned till -100°C med en hastighet av -50 grader/rond.

6 ISBLIXT (E) En blixst av is skjuter ut från besvärjarens handflata. Resultatet avgörs på Anfallstabellen för blixstbesvärjelse.

7 KÖLDKLOT (E) Ett 3 dm stort klot av köld skjuter ut från besvärjarens handflata. Det exploderar på en punkt som bestäms av besvärjaren och påverkar en sfär med 6 m radie. Resultaten avgörs på Anfallstabellen för klotbesvärjelse.

8 ISVÄGG (E) Frammanar en isvägg som är upp till 3 meter bred och 3 meter hög. Dess tjocklek är upp till 6 dm vid basen och 3 dm vid krönet. Den måste fästas vid en stadig yta. Man kan smälta ned den (väggen tål 100 poäng i skada), hacka igenom den (tar 50 ronder för en person) eller knuffa omkull den (om den inte står med ena sidan mot en vägg).

9 KÖLDKUB (E) Som Flamma i Eldens lag, men den skapar en kub av köld med upp till $6 \times 6 \times 6$ m omfång som ger allvarliga köldskador. Det krävs en hel ronds koncentration för att skapa kuben och få den att fungera. En sida måste vila mot en fast yta. Alla som passerar igenom får en "A" allvarlig köldskada. De får inte möjligheten att slå ett motståndsslag.

10 KÖLDCIRKEL (E) Som en Köldvägg, förutom att "väggen" är upp till 6 meter hög och bildar en cirkel med upp till 6 m radie och 3 dm tjocklek med besvärjaren i mitten. Cirkeln kan inte flyttas.

verslag på -40 . Anfall genom väggen får -80 i avdrag. Den måste fästas vid en fast yta eller en vätskeyta.

4 VATTENBLIXT (E) En vattenblixst skjuter ut från besvärjarens handflata. Resultaten avgörs på Anfallstabellen för blixstbesvärjelse.

5 SKINGRA DIMMA (K) Skingrar all dimma inom effektområdet.

6 LUGNA VATTEN (K) Vattnet inom radien blir stilla. Vågor blir 6 meter lägre i radiens centrum och större längre ut mot kanten.

7 SANN VATTENVÄGG (E) Som Vattenvägg, förutom att besvärjaren inte behöver koncentrera sig och funktions-tiden är 1 min/rang.

8 RENA VATTEN (K) Tar bort all utfällning och alla lösta ämnen från upp till 3 kubikmeter vatten.

9 VATTENBLIXT (E) Som ovan, förutom att räckvidden är 90 meter.

10 SKAPA REGN (K) Om det finns moln på himlen regnar det utomhus så länge besvärjelsen är i funktion.

VINDENS LAG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 SKAPA VIND c	en 6 m kon	1 rd/rang	själv
2 LUFTVÄGG c	$3 \times 3 \times 0,3$ m	C	30 m
3 KONDENSERA c	två händer	se nedan	beröring
4 OMTÖCKNANDE MOLN	1,5 m R	6 rd	3 m
5 STANNA LUFTEN c	3 m R	C	30 m
6 OMTÖCKNANDE MOLN	3 m R	6 rd	6 m
7 VAKUUM	1,5 m R	—	30 m
8 STANNA LUFTEN c	6 m R	C	30 m
9 OMTÖCKNANDE MOLN	6 m R	6 rd	15 m
10 DÖDANDE MOLN	1,5 m R	10 rd	3 m

1 SKAPA VIND (K) Skapar en virvlande vind som blåser ut från besvärjaren och vidare i en bestämd riktning. Den blåser bort stoft eller gas och ger -30 till alla projektilanfall som passerar genom den. Vinden påverkar en 6 m lång och vid kon.

2 LUFTVÄGG (K) Skapar en genomskinlig $3 \times 3 \times 0,3$ m stor vägg av förtätad, virvlande luft. All förflyttning genom väggen kräver ett manöverslag med -25 i avdrag. Anfall genom väggen får -50 i avdrag.

3 KONDENSERA (K) Kondenserar 3 dm^3 vatten ur luften omkring i besvärjarens kupade händer. Han kan låta vattnet rinna ned i en behållare under händerna. Besvärjaren måste koncentrera sig medan vattnet kondenseras. Det tar 1 rond i de fuktigaste områdena och 10 ronder i de torraste.

4 OMTÖCKNANDE MOLN (K) Skapar ett moln som har 1,5 meters radie och är fyllt med gas. Det ger en "C" allvarlig elskada under 1:a och 2:a ronden, en "B" allvarlig elskada under 3:e och 4:e ronden, och en "A" allvarlig elskada under 5:e och 6:e ronden. Det driver med vinden och påverkar alla inom radien. Man får slå MS.

5 STANNA LUFTEN (K) Minskar hastigheten hos alla luft rörelser, t.ex. vind, med upp till 12 m/s inom en radie av 3 meter.

6 OMTÖCKNANDE MOLN (K) Som ovan, förutom

VATTNETS LAG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 KONDENSERA c	—	P	beröring
2 DIMMA	3 m R/rang	P	3 m/rang
3 VATTENVÄGG c	$3 \times 3 \times 0,3$ m	C	30 m
4 VATTENBLIXT	1 offer	—	30 m
5 SKINGRA DIMMA	3 m R	P	30 m
6 LUGNA VATTEN c	30 m R	C	30 m
7 SANN VATTENVÄGG	$3 \times 3 \times 0,3$ m	1 min/rang	30 m
8 RENA VATTEN	3 m^3 /rang	P	30 m
9 VATTENBLIXT	1 offer	—	90 m
10 SKAPA REGN	30 m R/rang	10 min/rang	30 m/rang

1 KONDENSERA (K) Kondenserar 3 dm^3 vatten ur luften omkring besvärjaren. Det tar från 1 rond i de fuktigaste områdena till 10 minuter i de torraste öknarna.

2 DIMMA (K) Skapar en tät, naturlig dimma inom effektområdet. Dimman hindrar sikten och ger -50 för alla anfall med projektilvapen som måste passera igenom.

3 VATTENVÄGG (E) Skapar en $3 \times 3 \times 0,3$ m stor vägg av vatten. All förflyttning genom väggen kräver ett manö-

att radien är 3 meter.

7 VAKUUM (K) Skapar nästan vakuum inom en radie på 1,5 m. Alla inom effektområdet tar en "B" allvarlig stöt-skada när luften försvinner och sedan strömmar tillbaka in. Man får slå MS.

8 STANNA LUFTEN (K) Som ovan, förutom att radien är 6 meter.

9 OMTÖCKNANDE MOLN (K) Som ovan, förutom att radien är 6 meter.

10 DÖDANDE MOLN (K) Som Omtöcknande moln, förutom att radien är 1,5 m. Det ger en "E" allvarlig elskada under 1:a och 2:a ronden, en "D" elskada under 3:e och 4:e ronden, en "C" elskada under 5:e och 6:e ronden, en "B" elskada under 7:e och 8:e ronden och en "A" elskada under 9:e och 10:e ronden.

JORDENS LAG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 FÖRTROLLAT REP c	ett rep	C	3 m/rang
2 LÖSJORD	300 dm³	P	30 m
3 KROSSA STEN 5×5×5 cm	—	30 m	
4 JORDVÄGG	3×3×0,5 m	1 min/rang	30 m
5 VIDGA SPRICKA	30 m³	—	30 m
6 STENVÄGG	3×3×0,3 m	1 min/rang	30 m
7 STEN/JORD	300 dm³	P	30 m
8 SANN JORDVÄGG	3×3×0,3 m	P	30 m
9 JORD/LERA	300 dm³	P	30 m
10 JORD/STEN	300 dm³	P	30 m

1 FÖRTROLLAT REP (K) Om besvärjaren håller i ena änden av repet kan han få det att röra sig i den del av längden som är inom räckvidden och få det att knyta knutar på sig självt. Repet kan inte anfalla eller binda en rörlig varelse.

2 LÖSJORD (K) Luckrar upp 300 dm³ jord så att den blir lös som plöjd mark.

3 KROSSA STEN (K) Krossar en sten eller en del av en sten (upp till 1 dm³) till damm. Den påverkar alla icke-magiska stenar och ädelstenar. Om man lyckas med ett manöverslag kan besvärjelsen användas mot slungstenar.

4 JORDVÄGG (E) Frammanar en vägg av packad jord som är upp till 3 meter bred och 3 meter hög. Dess tjocklek är upp till 1 m vid basen och 0,3 m vid toppen. Den måste vila på en fast yta. Det tar en människa 10 ronder att gräva igenom den längst upp.

5 VIDGA SPRICKA (K) Alla existerande sprickor inom ett område av död materia (upp till 3×3×3 m) utvidgas så mycket de kan.

6 STENVÄGG (E) Som Jordvägg, förutom att väggen är upp till 3 m hög, 3 meter bred och 0,3 m tjock och av sten. Den är lika hållfast som vanlig sten.

7 STEN/JORD (K) Förvandlar 300 dm³ av vanlig sten till packad jord. Förändringen sker gradvis under 3 ronder.

8 SANN JORDVÄGG (E) Som Jordvägg, förutom att funktionstiden är permanent

9 JORD/LERA (K) Som Sten/Jord, förutom att den förvandlar jord till lös lera.

10 JORD/STEN (K) Som Sten/Jord, förutom att den förvandlar packad jord till fast sten och lös jord till grus.

FÖRÄNDRINGENS LAG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 SPRINGA	1 offer	10 min/rang	3 m
2 SNABBHET I	1 offer	1 rd	3 m
3 ÄNDRA EGEN STORLEK	själv	1 min/rang	själv
4 RUSA	1 offer	10 min/rang	3 m
5 FÖRÄNDRAD FORM	1 offer	10 min/rang	3 m
6 SKYND A I	1 offer	1 rd	3 m
7 SNABBHET III	varierar	varierar	3 m
8 SPRINGA SNABBT	1 offer	10 min/rang	3 m
9 ÄNDRA STORLEK	1 offer	10 min/rang	3 m
10 SKYND A III	varierar	varierar	3 m

1 SPRINGA (K★) Offret kan springa utan att bli trött, men så snart han stannar eller utför någon annan handling bryts besvärjelsen.

2 SNABBHET I (K★) Offret kan handla dubbelt så snabbt som vanligt, men direkt efteråt halveras hans handlingsförmåga i lika många ronder som han hade dubbel handlingsförmåga.

3 ÄNDRA EGEN STORLEK (K) Besvärjaren kan krympa sig till halva sin normala volym. Han får inte sänkt styrka. Bevärjaren kan också förstora sig till en och en halv gånger sin normala volym, utan att få höjd styrka. Däremot förbättras hans förflyttningsförmåga med 50%.

4 RUSA (K★) Som Springa, förutom att offret kan röra sig med tre gånger gånghastigheten.

5 FÖRÄNDRAR FORM (K) Besvärjaren kan ändra offrets form till formen hos vilken som helst av de männi-skoliknande raserna. Offrets massa kan inte förändras med mer än 10%.

6 SKYND A I (K★) Som Snabbhet I, förutom att handlingsförmågan inte sänks under de följande ronderna.

7 SNABBHET III (K★) Som Snabbhet I, förutom att funktionstiden är 3 ronder för 1 offer ELLER 2 ronder för ett offer och 1 rond för ett annat ELLER 1 rond för vart och ett av 3 offer.

8 SPRINGA SNABBT (K★) Som springa, fast offret rör sig med fyra gånger gånghastigheten.

9 ÄNDRA STORLEK (K) Som Ändra egen storlek, förutom att massan bara kan förändras med 10%/rang. Den kan kastas på all materia som lever eller har varit levande.

10 SKYND A III (K★) Som Snabbhet III, förutom att handlingsförmågan inte minskar under de påföljande ronderna.

5.2.7 BARDERNAS BESVÄRJELSELISTOR

FÖRFLYTTNINGENS LAG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 HOPPA	1 offer	1 rd	30 m
2 LANDA	1 offer	tills man landar	30 m
3 LÄMNA (30m)	1 offer	—	3 m
4 LYFTA	1 offer	1 min/rang	3 m
5 FLYGA (25m/rd)	1 offer	1 min/rang	3 m
6 PORTAL	1×2×1 m	1 rd/rang	beröring
7 FLYGA (50m/rd)	1 offer	1 min/rang	3 m
8 AVSTÅNDSDÖRR (30m)	1 offer	—	3 m
9 LÄMNA (100 m)	1 offer	—	3 m
10 TELEPORTERA	1 offer	—	3 m

1 HOPPA (N★) Gör att offret kan hoppa upp till 15 m lång och 7 m högt eller någon kombination därav under den rond då besvärjelsen kastas.

2 LANDA (N★) Gör att offret landar säkert efter ett fall på upp till 7 m per rang hos besvärjaren. Om fallet är längre räknas den sträckan bort T.ex. kan en 2:a rangens besvärjare minska effekterna av ett 17 m fall till ett 3 m fall.

3 LÄMNA (N) Besvärjaren teleporterar ett offer till en punkt upp till 30 m bort. Det får inte finnas några hinder i vägen mellan offret och punkten. Ett hinder är något han inte kan passera igenom, t.ex. en stängd dörr.

4 LYFTA (N) Gör att offret kan sväva upp och ned vertikalt upp till 3m/rond. Man kan bara förflytta sig i sidled av egen kraft, inte genom besvärjelsen.

5 FLYGA (N) Som Lyfta, förutom att offret kan förflytta sig både horisontellt och vertikalt med en hastighet av upp till 25 m/rd.

6 PORTAL (N) Öppnar en 1×2×1 m stor portal i en fast yta. Vem eller vad som helst kan passera igenom den. Ytan tycks vara opåverkad, men blänker svagt. Det krävs ett iakttagelseslag för att märka det.

7 FLYGA (N) Som ovan, förutom att offret kan flyga upp till 50 m/rond.

8 AVSTÅNDSDÖRR (N) Som Lämna, förutom att besvärjaren kan passera genom hinder om han vet exakt hur långt bort de står och hur omfattande de är.

9 LÄMNA (N) Som ovan, förutom att offret kan förflyttas upp till 100 m.

10 TELEPORTERA (N) Som Avståndsdörr, förutom att räckvidden är 15 km/rang. Det här är en farlig besvärjelse. Besvärjaren löper följande risker att misslyckas, vilket leder till att offret inte anländer på den utsatta punkten:

- ◆ Besvärjaren har aldrig sett platsen men har en beskrivning och läget: 50%
- ◆ Har besökt platsen i en timme: 25%
- ◆ Har vistats på platsen i 24 timmar: 10%
- ◆ Har vistats där i en vecka: 1%
- ◆ Har levt där i ett år: 0,1%.

Om besvärjelsen misslyckas avgör du först slumpmässigt riktningen till ankomstpunkten och sedan sträckan genom ett obegränsat slag för antal meter.

KUNSKAPENS VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 STUDIUM I c	själv	C	själv
2 LÄRA SPRÅK II c	själv	C	själv
3 SPRÅKLÄRA	1 text	–	beröring
4 HÄMTA KUNSKAP I	1 offer	1 rd	15 m
5 STUDIUM II c	själv	C	själv
6 FÖRSTÅ SPRÅK c	1 talande	C	själv
7 LÄRA SPRÅK III c	själv	C	själv
8 HÄMTA KUNSKAP III	1 offer	1 rd	15 m
9 STUDIUM III c	själv	C	själv
10 SPRÅKETS URSPRUNG c	själv	C	själv

1 STUDIUM I (N) När besvärjaren koncentrerar sig med den här besvärjelsen kan han minnas allt han läser eller lär sig som om han hade fotografiskt minne. Det påverkar inte

hur han förstår det han lär sig.

2 LÄRA SPRÅK II (N) När han koncentrerar sig med den här besvärjelsen kan besvärjaren lära sig ett språk dubbelt så snabbt som vanligt. Det betyder att alla förbättringspoäng för språk blir dubbelt så effektiva (en förbättringspoäng höjer t.ex. ett språk två nivåer och 3 poäng höjer det 4 nivåer).

3 SPRÅKLÄRA (I) Besvärjaren får veta vilket språk en viss text är skriven på. Han kan också få reda på vem som har skrivit texten, om han har sett andra skrifter av honom, eller om han är en anmärkningsvärd eller speciell författare.

4 HÄMTA KUNSKAP I (P) Besvärjaren kan genom söka offrets medvetande och få fram en del av offrets kunskap (medveten eller omedveten) inom ett speciellt område. Det är 10% chans för varje stycke information som offret har i ämnet. Offret får göra ett MS.

5 STUDIUM II (N) Som Studium I, förutom att besvärjaren också kan läsa med två gånger sin normala läshastighet.

6 FÖRSTÅ SPRÅK (P) Gör att besvärjaren kan förstå någon som talar, oavsett vad han talar för språk. Besvärjaren kan välja en ny talare varje rond.

7 LÄRA SPRÅK III (N) Som Lära språk II, fränsett att man lär sig språket tre gånger snabbare än normalt.

8 HÄMTA KUNSKAP III (P) Som Hämta kunskap I, förutom att chansen höjs till 30%.

9 STUDIUM III (N) Som Studium I, förutom att besvärjaren också kan läsa tre gånger snabbare än normalt.

10 SPRÅKETS URSPRUNG (I) Som Språklära, förutom att besvärjaren också kan se om texten har varit översatt och i så fall från vilket språk. Han kan också tala om ungefär när och var texten ursprungligen skrevs med utgångspunkt från dialekt och uttryck.

LJUDKONTROLL

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LÅNGVISKNING c	1 punkt	C	15 m/rang
2 TYSTNAD	3 m R	1 min/rang	själv
3 STÄRKA SÅNG II	1 sång	som sången	2× sångens
4 SÅNG II	2 offer	som sången	som sången
5 LJUDETS LAG c	3 m R	C	själv
6 STOR SÅNG	3 m R	som sången	som sången
7 TYSTNAD	15 m R	1 min/rang	själv
8 STÄRKA SÅNG III	1 sång	som sången	3× sångens
9 SÅNG III	3 offer	som sången	som sången
10 LJUDETS LAG c	30 m R	C	själv

1 LÅNGVISKNING (K★) Besvärjarens viskning kan riktas till en punkt inom en radie av 15 m/rang.

2 TYSTNAD (K★) Inga ljud som uppstår inom 3 m från besvärjarens kropp hörs utanför effektområdet.

3 STÄRKA SÅNG II (K★) Om den kastas ronden före en sång från listan Bindande sånger fördubblar den sångens räckvidd.

4 SÅNG II (K★) Om den kastas ronden före en besvärjelse från listan Bindande sånger gör den att sången påverkar 2 offer.

5 LJUDETS LAG (K) Besvärjaren kan manipulera ljud

inom 3 meter från hans kropp. Han kan skapa vilka ljud han vill, och om han vill kan ljudet höras utanför radien.

6 STOR SÅNG (K★) Som Sång II, förutom att alla inom en 3 meters radie från besvärjaren påverkas av besvärjelsen från listan Bindande sånger.

7 TYSTNAD (K) Som ovan, men radien är 15 m.

8 STÄRKA SÅNG III (K★) Som ovan, men radien ökar trefaldigt.

9 SÅNG III (K★) Som Sång II, men den ökar antalet offer till 3

10 LJUDETS LAG (K) Som ovan, men radien är 30 meter.

BINDANDE SÅNGER

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LUGNANDE SÅNG c	1 offer	C	15 m
2 HINDRANDE SÅNG c	1 offer	C	15 m
3 OMTÖCKNANDE SÅNG c	1 offer	C	15 m
4 TYSTANDE SÅNG c	1 offer	C	15 m
5 SÖVANDE SÅNG c	1 offer	C	15 m
6 VÄNSKAPENS SÅNG c	1 offer	C	15 m
7 FRUKTANS SÅNG c	1 offer	C	15 m
8 SANT LUGNANDE SÅNG c	1 offer	varierar	15 m
9 SANT OMTÖCKNANDE SÅNG c	1 offer	varierar	15 m
10 GLÖMSKANS SÅNG	1 offer	P	15 m

1 LUGNANDE SÅNG (K) Offret blir lugnt och kan inte handla aggressivt (offensivt) så länge besvärjaren spelar/sjunger och offret är inom besvärjelsens räckvidd.

2 HINDRANDE SÅNG (K) Som Lugnande sång, men offret kan bara handla med 25% av sin normala handlingsförmåga.

3 OMTÖCKNANDE SÅNG (K) Som Lugnande sång, förutom att offret blir omtöcknat.

4 TYSTANDE SÅNG (K) Som Lugnande sång, förutom att offret inte kan tala.

5 SÖVANDE SÅNG (K) Som Lugnande sång, förutom att offret faller i en lätt sömn.

6 VÄNSKAPENS SÅNG (K) Som Lugnande sång, förutom att offret tror att besvärjaren är en god vän. Om besvärjaren spelar/sjunger i minst 3 ronder varar besvärjelsens effekt i 10 minuter sedan han har slutat.

7 FRUKTANS SÅNG (K) Som Lugnande sång, förutom att offret fruktar besvärjaren och försöker komma bort från honom.

8 SANT LUGNANDE SÅNG (K) Som Lugnade sång, förutom att när besvärjaren har slutat spela/sjunga sitter effekten i lika många ronder som han redan har spelat/sjungit. Om besvärjaren t.ex. sjunger i 3 ronder är offret lugnt i ytterligar 3 ronder sedan han har slutat.

9 SANT OMTÖCKNANDE SÅNG (K) Som Sant lugnade sång, förutom att offret blir omtöcknat.

10 GLÖMSKANS SÅNG (K) Offret glömmer allt som utspelade sig under en viss tidsrymd som specificeras av besvärjaren, dock maximalt 1 dygn/rang bakåt i tiden. Offret glömmer en lika lång tidsperiod som besvärjaren spelar/sjunger.

FÖREMÅLSKUNNANDE

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 VÄRDERA JUVELER/METALL	1 föremål	—	beröring
2 VÄRDERA FÖREMÅL	1 föremål	—	beröring
3 UPPTÄCKA KRAFT	1 föremål	—	beröring
4 UNDERSÖKA FÖREMÅL	1 föremål	—	beröring
5 SANN VÄRDERING	1 föremål	—	beröring
6 BETYDELSE	1 föremål	—	beröring
7 UPPTÄCKA FÖRBANNELSE	1 föremål	—	beröring
8 URSPRUNG	1 föremål	—	beröring
9 UNDERSÖKA FÖREMÅL	1 föremål	—	beröring
10 HISTORIA	1 föremål	—	beröring

1 VÄRDERA JUVELER/METALL (I) Besvärjaren kan uppskatta värdet hos juveler och metall med en felmarginal på 10% för vilken marknad han vill. Han kan omedelbart jämföra olika priser inom de olika kulturer som han känner till.

2 VÄRDERA FÖREMÅL (I) Som Värdera juveler och metall, förutom att alla tillverkade föremål kan värderas. Magiska förmågor värderas inte.

3 UPPTÄCKA KRAFT (I) Upptäcker magi i ett föremål. Den anger också vilket av de magiska rikena kraften tillhör, och ungefär hur mäktig den är.

4 UNDERSÖKA FÖREMÅL (I) Besvärjaren har 10% chans för varje egenskap att avgöra vilka magiska egenskaper ett föremål har. Det innefattar alla bonus och besvärjelser. Slå ett slag för varje. Från början kan rollpersonen bara kasta den här besvärjelsen en gång på ett visst föremål, men varje gång han stiger i rang kan han försöka igen.

5 SANN VÄRDERING (I) Som Värdera föremål, förutom att allting kan värderas, t.ex. boskap, hus och båtar. Magiska förmågor går fortfarande inte att värdera.

6 BETYDELSE (I) Avgör om föremålet som undersöks har någon kulturell eller historisk betydelse, och ger en aning om vilken betydelsen är.

7 UPPTÄCKA FÖRBANNELSE (I) Upptäcker om ett föremål är förbannat och ger en bild av dem som har lagt förbannelsen över det.

8 URSPRUNG (I) Finner vilken ras och natur den som tillverkade föremålet hade, och när och var det tillverkades, med en felmarginal på 150 km och 100 år.

9 UNDERSÖKA FÖREMÅL II (I) Som Undersöka föremål I, förutom att chansen är 20% för varje egenskap.

10 HISTORIA (I) Ger besvärjaren en slumpmässig vision av ett tillfälle i det förflutna där föremålet var närvarande. Chansen att få se ett speciellt tillfälle är 1% om föremålet är äldre än 99 år, annars är chansen (100–föremålets ålder i år)%.

5.2.8 UTBYGDSJÄGARNAS BESVÄRJELSELISTOR

STIGENS HERRE

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 STIGKUNSKAP	3 m R	—	själv
2 UPPTÄCKA FÄLLOR c 2 m R	1 min/rang	3 m	—
3 SPÅRA c	själv	C	själv
4 STIGEN TALAR	själv	—	själv
5 FINNA STIG c	1,5 km R	C	1,5 km
6 SPÅREN TALAR	—	—	beröring

7 UPPTÄCKA BAKHALL	15 m R	10 min/rang	själv
8 FÖREMALET TALAR	—	—	beröring
9 FINNA STIG c	75 km R	C	75 km
10 DJURENS SPRÅK	själv	1 min/rang	själv

Anmärkning: För de här besvärjelseernas syften kan en "stig" vara en väg, landsväg, hjulspår eller vilken stig som helst som används av människoliknande varelser eller djur. Den kan också vara en korridor, en underjordisk gång eller en tunnel, om inte besvärjelsen direkt anger något annat.

1 STIGKUNSKAP (I) Besvärjaren får en synlig bild av de närmaste två platserna som den stig han står på leder till i båda riktningarna. En sådan plats kan vara en byggnad gjord av människor, t.ex. bro, hus, slott, stad, port, dörr, eller ett fysiskt hinder, t.ex. stigens slut, ett vadvägg, en stigmörning, en avgrund.

2 UPPTÄCKA FÄLLOR (P) Besvärjaren har 75% chans att upptäcka alla fällor utomhus inom den cirkel med 2 meters radie som han koncentrerar sig på. Han kan välja en ny cirkel varje rond.

3 SPÅRA (I) Besvärjaren får +50 i bonus när han spårar.

4 STIGEN TALAR (I) Besvärjaren får en synlig bild av dem som har använt en viss stig upp till 1 tim/rang tillbaka i tiden.

5 FINNA STIG (I) Besvärjaren får en bild i hjärnan över läget och dragningen av alla stigar inom en radie på 1,5 km. Besvärjelsen kan bara användas utomhus.

6 SPÅREN TALAR (I) Besvärjaren får en synlig bild av den varelse som har lämnat vissa spår efter sig. Den ger +25 i bonus när man spårar varelsen som lämnade spåren efter sig.

7 UPPTÄCKA BAKHÅLL (P) Besvärjaren upptäcker alla fientligt inställda varelser inom en 15 meters radie. Den ger riktningen, men inte avståndet till faran.

8 FÖREMALET TALAR (I) Besvärjaren får en synlig och hörbar bild av alla varelser som har passerat inom en 15 meters radie från föremålet som han rör vid sedan 1 tim/rang tillbaka.

9 FINNA STIG (I) Som ovan, förutom att effektområdet är en 75 km radie.

10 DJURENS SPRÅK (N) Besvärjaren behärskar en djurarts språk.

VANDRARENS VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 SPRINGA PÅ STENEN	själv	1 min/rang	själv
2 GÅ PÅ GRENEN	själv	1 min/rang	själv
3 SIMMA	själv	5 min/rang	själv
4 SPRINGA PÅ SANDEN	själv	1 min/rang	själv
5 GÅ PÅ VATTNET	själv	1 min/rang	själv
6 SPRINGA PÅ GRENEN	själv	1 min/rang	själv
7 VANDRA UTAN SPÅR c	själv	C	själv
8 DÖLJA SPÅR c	—	C	15 m
9 SPRINGA PÅ VATTNET	själv	1 min/rang	själv
10 SANN SIMNING	själv	5 min/rang	själv

1 SPRINGA PÅ STENEN (K) Besvärjaren kan springa på klippor som är vinklade upp till 75 grader som på slät mark.

2 GÅ PÅ GRENEN (K) Besvärjaren kan gå längs nästan horisontella trädgrenar som kan bära hans vikt som om det var slät mark.

3 SIMMA (K★) Besvärjaren kan simma utan att tröttna.

4 SPRINGA PÅ SANDEN (K) Som Springa på stenen, förutom att besvärjaren kan springa på sand som om det var fast mark.

5 GÅ PÅ VATTEN (K) Besvärjaren kan gå på vatten som om det var fast mark. Det kan krävas manöverslag för att gå på oroligt vatten.

6 SPRINGA PÅ GRENEN (K) Som Gå på grenen, förutom att besvärjaren kan springa på grenar.

7 VANDRA UTAN SPÅR (K) Så länge besvärjaren koncentrerar sig kan han vandra utan att lämna spår eller andra tecken på var han har gått efter sig.

8 DÖLJA SPÅR (K) Som Vandra utan spår, förutom att besvärjaren också kan dölja spåren efter en annan varelse som han följer efter.

9 SPRINGA PÅ VATTNET (K) Som Gå på vattnet, förutom att besvärjaren kan springa på vattnet.

10 SANN SIMNING (K★) Som Simning, förutom att besvärjaren kan simma lika snabbt som han kan springa.

NATURENS VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 FINNA VATTEN	1,5 km R	—	själv
2 GÖRA UPP ELD	0,3 m R	P	beröring
3 MOTSTÅ HETTA c	själv	1 min/rang	själv
4 MOTSTÅ KÖLD c	själv	1 min/rang	själv
5 FINNA FÖDA	1,5 km R	—	själv
6 STERILISERA	3 dm ³ /rang	—	beröring
7 FINNA SKYDD	1,5 km R	—	själv
8 MINDRE FÄLLOR	varierar	P	beröring
9 SPÅ VÄDER	1,5 km R	—	själv
10 NATUREN IAKTTAR c	30 m R	C	själv

1 FINNA VATTEN (I) Finner allt ytvatten med en större volym än 5 liter. Besvärjaren får veta ungefär hur mycket vatten det är, och hur drickbart det är.

2 GÖRA UPP ELD (K) Får allt dött organiskt material som besvärjaren pekar ut att ta eld och börja brinna. Endast sådant material som fattar eld vid samma eller lägre temperatur än trä börjar brinna.

3 MOTSTÅ HETTA (N★) Skyddar besvärjaren från naturlig hetta av upp till 100°C och ger +20 till MS mot hetta eller -20 mot eldelementanfall.

4 MOTSTÅ KÖLD (N★) Skyddar besvärjaren från naturlig köld ned till -30°C och ger +20 till MS mot kyla eller -20 mot küldelementanfall.

5 FINNA FÖDA (I) Besvärjaren får reda på var alla födokällor finns, samt av vilken sort och hur mycket det är (döda djur eller växter).

6 STERILISERA (P) Steriliserar upp till 3 dm³/rang av all död materia eller vätska. Det innebär att den tar död på alla levande varelser som är mindre än 5 mm långa, men den påverkar inte större varelser, oorganiska gifter eller annan död materia.

7 FINNA SKYDD (I) Besvärjaren får reda på läge, typ och ungefärlig storlek av närmaste vattentäta, övertäckta skydd som rymmer mer än 0,4 kubikmeter. Skyddet måste ha en öppning som är större än 0,5 m vid och som leder ut i det fria.

8 MINDRE FÄLLOR (K) Besvärjaren kan konstruera en mindre fälla utomhus på en minut. Fällan kan ge någon en "B" allvarlig skada, t.ex. en grund grop med en spetsad påle, en snara som skadar offret.

9 SPÅ VÄDER (I) Ger 95% chans att förutspå hur vädret ska bli under de närmaste 24 timmarna, och hur det blir vid ett visst tillfälle under dessa 24 timmar.

10 NATUREN IAKTTAR (I) Besvärjaren kan upptäcka rörlig verksamhet i området, t.ex. förflyttning och strid. Besvärjelsen kan bara användas om effektområdet innehåller växter och/eller djur, eftersom det är de som ger besvärjaren informationen.

NATURENS SKYDD

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 NYANSER	själv	1 min/rang	själv
2 FÖR DJUPA SKUGGA	30 m R	10 min/rang	beröring
3 FRYSA c	3 dm³/rd	C	3 m
4 TYST RÖRELSE	själv	1 min/rang	själv
5 DÖLJA SIG c	själv	C	själv
6 LJUS	3 m R	10 min/rang	beröring
7 MÖRKER	3 m R	10 min/rang	beröring
8 SKUGGVARELSE	själv	1 tim/rang	själv
9 VÄXTSKEPNAD	själv	1 min/rang	själv
10 TÖMMA MEDVETNADET c	själv	C	själv

1 NYANSER (K) Besvärjaren och utrustning inom 3 dm från hans kropp antar färgen hos ett organiskt föremål som han rör vid. Det ger +50 i bonus till alla försök att gömma sig.

2 FÖR DJUPA SKUGGA (K) Alla skuggor och allt mörker inom en radie på 30 m runt den berörda punkten fördjupas. Det ger +25 till försök att gömma sig.

3 FRYSA (K) All orörlig vätska (3 dm³/rang) kan kylas till fryspunkten med en hastighet av 3 dm³/rond. Temperaturen kan inte sänkas lägre än till -30°C.

4 TYST RÖRELSE (K) Besvärjaren kan röra sig tyst, så länge han inte skapar ett ljud som bildas mer än 3 dm från hans kropp, t.ex. slår igen en dörr, stöter i en 1,5 m lång gren.

5 DÖLJA SIG (K) Så länge han inte rör sig smälter besvärjaren samman med omgivningen och får +75 i bonus för att gömma sig. Han kan göra små rörelser som att andas och spänna muskler.

6 LJUS (K) Lyser upp en radie av 3 m runt den berörda punkten.

7 MÖRKER (K) Som Ljus, förutom att en 3 meters radie av mörker skapas. Det liknar en mörk natt utan månsken.

8 SKUGGVARELSE (K) Besvärjaren och utrustning inom 3 dm från hans kropp tycks bli till en skugga och blir osynlig i skuggiga och mörka områden.

9 VÄXTSKEPNAD (K) Besvärjaren tycks vara en typ av växt, men bara till utseendet. Hans storlek förändras inte,

och han luktar inte som en växt.

10 TÖMMA MEDVETANDET (N) Så länge besvärjaren koncentrerar sig kommer hans tankemönster att likna dem hos ett djur som han väljer. Det lurar t.ex. besvärjelser som Närvaro.

5.2.9 ÖPPNA FLÖDESMAGILISTOR

UPPTÄCKANDETS KONST

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 UPPTÄCKA FLÖDESMAGI c	2 m R	1 min/rang	15 m
2 UPPTÄCKA JORDMAGI c	2 m R	1 min/rang	15 m
3 UPPTÄCKA ONDSKA c	2 m R	1 min/rang	15 m
4 UPPTÄCKA FÖRBANNELSE c	2 m R	1 min/rang	15 m
5 LÄGE c	1 offer	1 min/rang	30 m
6 UPPTÄCKA FÄLLOR c	2 m R	1 min/rang	15 m
7 LÄGE c	1 offer	1 min/rang	100 m
8 UPPTÄCKA OSYNLIGHET c	2 m R	1 min/rang	15 m
9 LÄGE c	1 offer	–	150 m
10 FÖRBANNELSENS URSPRUNG	1 förbannelse	–	3 m

1 UPPTÄCKA FLÖDESMAGI (P) Upptäcker alla föremål eller aktiva besvärjelser från flödesmagins rike. Varje rond kan man koncentrera sig på en ny radie på 2 m inom räckvidden.

2 UPPTÄCKA JORDMAGI (P) Som Upptäcka flödesmagi, men den upptäcker jordmagi.

3 UPPTÄCKA ONDSKA (P) Som Upptäcka flödesmagi, men den upptäcker om en varelse eller ett föremål är ont ELLER om ett föremål har skapats av ondskan ELLER om ett föremål har använts under lång tid av en ond person.

4 UPPTÄCKA FÖRBANNELSE (P) Som Upptäcka flödesmagi, men den upptäcker förbannelser på folk eller föremål.

5 LÄGE (P) Ger riktningen och avståndet till ett särskilt föremål eller en särskild plats som besvärjaren känner till ELLER har fått beskriven för sig i detalj.

6 UPPTÄCKA FÄLLOR (P) Som Upptäcka flödesmagi, men den ger 75% chans att upptäcka en fälla. Vissa magiska fällor kan modifiera chansen.

7 LÄGE (P) Som ovan, förutom att räckvidden är 100 meter.

8 UPPTÄCKA OSYNLIGHET (P) Som Upptäcka flödesmagi, men den upptäcker osynliga saker. Alla anfall mot något osynligt som har upptäckts på det här sättet får -50 i avdrag (annars vore det omöjligt att anfalla).

9 LÄGE (P) Som ovan, men räckvidden är 150 m.

10 FÖRBANNELSENS URSPRUNG (I) Besvärjaren kan avgöra hur en förbannelse fungerar och dess ursprung, inklusive vem som har lagt den.

YTANS VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 HELA 10	1 offer	P	beröring
2 LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR	1 brännskada	P	beröring
3 LINDRA OMTÖCKNING I	1 offer	P	beröring
4 REGENERERA I c	1 offer	C	beröring
5 LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR II	varierar	P	beröring
6 UPPVÄCKA	1 offer	P	beröring
7 HELA 50	1 offer	P	beröring

8 LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR III varierar	C	beröring
9 LINDRA OMTÖCKNING III 1 offer	P	beröring
10 REGENERERA III c 1 offer	C	beröring

1 HELA 10 (N) Helar 1T10 skadepoäng.

2 LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR I (N) Helar ett lätt förfruset område eller ett område med första gradens brännskador.

3 LINDRA OMTÖCKNING I (N★) Befriar offret från en ronds omtöckning.

4 REGENERERA I (N★) Minskar antalet skadepoäng som offret har förlorat med en poäng för varje rond som besvärjaren koncentrerar sig.

5 LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR II (N) Som Lindra köld/brännskador I, förutom att man kan hela 2 områden med lätta skador ELLER 1 område med medelsvåra skador, t.ex. 2:a gradens brännskador.

6 UPPVÄCKA (N) Uppväcker offret omedelbart från medvetslöshet, inklusive vanlig sömn.

7 HELA 50 (N) Som Hela 10 förutom att den helar 5T10 skadepoäng.

8 LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR III (N) Som Lindra köld/brännskador I, förutom att man kan hela 3 områden med lätta skador ELLER 1 område med svåra skador, t.ex. 3:e gradens brännskador ELLER en kombination av 1 lätt och en medelsvår skada.

9 LINDRA OMTÖCKNING III (N★) Som Lindra omtöckning I, förutom att offret befrias från upp till 3 ronders omtöckning.

10 REGENERERA III (N★) Som Regenerera I, förutom att 3 skadepoäng per rond helas.

LJUDETS OCH LJUSET'S VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LJUSSTRÅLE	15 m stråle	10 min/rang	själv
2 TAL I c	1 offer	C	3 m
3 LJUS	3 m R	10 min/rang	beröring
4 TYSTNAD	3 dm R	1 min/rang	30 m
5 PLÖTSLIGT LJUS	3 m R	–	30 m
6 TAL II c	1 offer	C	3 m
7 LJUSBLIXT	1 offer	–	30 m
8 TYSTNAD II	3 m R	1 min/rang	30 m
9 FULLT LJUS	3 m R	1 min/rang	beröring
10 VÄNTANDE LJUS	3 m R	varierar	beröring

1 LJUSSTRÅLE (K) En 15 meter lång ljusstråle, som från en ficklampa, skjuter ut från besvärjarens handflata. Han kan stänga av och på genom att öppna och stänga handen.

2 TAL I (P) Offret kan säga enkla saker på ett språk han inte behärskar till någon inom 3 meter, t.ex. "Hungrig!" eller "Fred".

3 LJUS (K) Lyser upp ett område med en radie på 3 meter runt den punkt som man vidrör. Ljuset är starkt som fackelsken.

4 TYSTNAD (K) Skapar ett område med 3 dm radie runt offret. Inget ljud kommer in i eller lämnar det området. Området ligger runt offret och flyttar sig med honom.

5 PLÖTSLIGT LJUS (K) Skapar en sfär av kraftigt ljus

med 3 meters radie. Alla inom sfären måste lyckas med ett MS eller bli omtöcknade i 1 rond/5 misslyckade poäng i MS.

6 TAL II (P) Som Tal I, förutom att besvärjaren kan uttrycka mer komplicerade begrepp, även om risken för missförstånd är stor.

7 LJUSBLIXT (E) En blixst av intensivt, koncentrerat ljus skjuter ut från besvärjarens handflata. Resultatet avgörs på Anfallstabell för blixstbesvärjelser.

8 TYSTNAD II (K) Som Tystnad, förutom att radien är 3 meter.

9 FULLT LJUS I (K) Som Ljus, förutom att ljuset är starkt som fullt dagsljus. Den bryter också allt mörker som har skapats av magi.

10 VÄNTANDE LJUS (K) Som Ljus, förutom att man kan vänta med att utlösa besvärjelsen tills upp till 24 tim/rang har gått ELLER tills ett visst utlösningvillkor har fullfylts, t.ex. att en levande varelse passerar eller ett visst ord uttalas.

SKYDD

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 BÖN	1 offer	1 min/rang	30 m
2 VÄLSIGNELSE	1 offer	1 min/rang	30 m
3 MOTSTÅND	1 offer	1 min/rang	30 m
4 MOTSTÅ ELEMENTEN	1 offer	1 min/rang	30 m
5 VÄXTSKEPNAD	själv	1 min/rang	själv
6 ANDAS UNDER VATTEN	själv	1 min/rang	själv
7 DJURSKEPNAD	själv	1 min/rang	själv
8 SKUGGA	själv	1 tim/rang	själv
9 ORGANISK PROJEKTILPAR.	själv	–	själv
10 ORGANISK NÄRSTRIDSPAR.	själv	–	själv

1 BÖN (N) Offret får +10 i bonus till alla motståndsslag och manöverslag.

2 VÄLSIGNELSE (N) Offret får +10 i bonus till sin försvarsbonus och alla manöverslag.

3 MOTSTÅND (N) Offret får +5 i bonus till sina MS och sin FB.

4 MOTSTÅ ELEMENTEN (N) Skyddar besvärjaren från naturlig hetta upp till 100°C och naturlig kyla ned till -30°C. Den ger också +20 i bonus till MS mot värme- och köldbesevärjelser.

5 VÄXTSKEPNAD (E) Besvärjaren tycks vara en växt av en art som inte skiljer sig mer än 10% från hans egen storlek. Han luktar och känns inte som en växt, utan det är helt och hållet en visuell illusion.

6 ANDAS UNDER VATTNET (N) Besvärjaren kan andas normalt både under vatten och i luften.

7 DJURSKEPNAD (E) Som Växtskepnad, men besvärjaren tycks vara ett djur av någon art.

8 SKUGGA (K) Besvärjaren tycks vara en skugga. Han är nästan osynlig när det är mörkt.

9 ORGANISK PROJEKTILPARERING (K★) En projektil som avfyrats mot besvärjaren viker undan. Dra av 100 från projektilens anfallsslag. Projektilen måste vara åtminstone delvis tillverkad av organiskt material, dvs man kan inte använda besvärjelsen mot t.ex. en sten.

10 ORGANISK NÄRSTRIDSPARERING (K★) Som

Organisk projektilparering, men dra i stället 100 från anfallsslaget för ett närstridsanfall.

BESVÄRJELSENS SKYDD

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 SKYDD I	1 offer	1 min/rang	3 m
2 SKYDDA OMRÅDE I c	3 m R	1 min/rang	3 m
3 NETRALISERA FÖRBANNELSE	1 förbannelse	1 min/rang	beröring
4 SKYDD II	1 offer	1 min/rang	3 m
5 SKYDDA OMRÅDE II c	3 m R	1 min/rang	3 m
6 BRYTA FÖRBANNELSE	1 förbannelse	P	beröring
7 NEUTRALISERA FÖRBANNELSE	1 förbannelse	1 tim/rang	3 m
8 BRYTA BESVÄRJELSE	1 besvärjelse	P	3 m
9 SKYDD III	1 offer	1 min/rang	3 m
10 SKYDDA OMRÅDE III c	3 m R	1 min/rang	3 m

1 SKYDD I (P) Drar 10 från alla elementaranfallsslag mot offret och lägger 10 till alla offrets MS mot besvärjelser.

2 SKYDDA OMRÅDE I(P) Som Skydd I, men alla varelser inom en 3 meters radie från offret får skydd när besvärjaren koncentrerar sig.

3 NEUTRALISERA FÖRBANNELSE (K) Tillintetgör effekterna av en förbannelse så länge besvärjelsen fungerar. Förbannelsen bryts inte utan fortsätter att verka när besvärjelsen har upphört. Besvärjelsen får ett MS med -20 i avdrag för att undvika att bli neutraliserad.

4 SKYDD II (P) Som Skydd I, men man får 20 i bonus.

5 SKYDDA OMRÅDE II (P) Som Skydda område I, men man får 20 i bonus.

6 BRYTA FÖRBANNELSE (K) Bryter en förbannelse om förbannelsen misslyckas med sitt MS. Förbannelsens rang är lika med rangen hos den som har kastat förbannelsen och anfallsrangen är lika med rangen hos den som kastar den här besvärjelsen. När den här besvärjelsen har kastats en gång på en viss förbannelse kan den inte kastas igen av samma besvärjare mot samma förbannelse förrän han har stigit i rang en gång.

7 NEUTRALISERA FÖRBANNELSE (K) Som ovan, men besvärjelsen neutraliseras i 1 tim/rang hos besvärjaren.

8 BRYTA BESVÄRJELSE (K) Som Bryta förbannelse, men en fungerande besvärjelse kan brytas.

9 SKYDD III (P) Som skydd I, men man får 30 i bonus.

10 SKYDDA OMRÅDE III (P) Som Skydda område I, men man får 30 i bonus.

SJÄLENS LUGN

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LUGNA I	1 offer	1 min/rang	30 m
2 LUGNA II	2 offer	1 min/rang	30 m
3 HÅLLA FAST c	1 offer	C	30 m
4 LUGNA PÅ HÅLL	1 offer	1 min/rang	100 m
5 OMTÖCKNA	1 offer	varierar	15 m
6 LUGNA III	3 offer	1 min/rang	30 m
7 LUGNA IV	4 offer	1 min/rang	30 m
8 GYLLENE SÖMN	1 offer	varierar	15 m
9 LUGNA V	5 offer	1 min/rang	30 m
10 FÖRBLINDA	1 offer	varierar	15 m

1 LUGNA I (K) Offret utför ingen aggressiv/offensiv handling och slåss bara om han blir angripen.

2 LUGNA II (K) Som Lugna I, förutom att 2 offer kan påverka Besvärjaren måste se båda två när han kastar bes-

värjelsen.

3 HÅLLA FAST (K) Så länge besvärjaren koncentrerar sig kan han hålla en varelse på 25% av hans normala handlingsförmåga.

4 LUGNA PÅ HÅLL (K) Som Lugna I, förutom att räckvidden är 100 meter.

5 OMTÖCKNA (K★) Besvärjaren pekar med armen, med armbågen låst och knuten näve, på offret och leder rå kraft mot offret som blir omtöcknat i 1 rd/10 poäng i misslyckat MS.

6 LUGNA III (K) Som Lugna II, förutom att 3 offer kan påverkas.

7 LUGNA IV (K) Som Lugna II, förutom att 4 offer kan påverkas.

8 GYLLENE SÖMN (K★) Som Omtöckna, men offret faller i djup sömn i 1 rd/10 poäng i misslyckat MS.

9 LUGNA V (K) Som Lugna II, förutom att 5 offer kan påverkas.

10 FÖRBLINDA (K★) Som Omtöckna, men offret blir förblindat i 10 min/10 poäng i misslyckat MS.

FÖRFLYTTNING I NATUREN

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 GÅ PÅ GRENEN	själv	1 min/rang	själv
2 GÅ PÅ VATTNET	själv	1 min/rang	själv
3 SIMMA	själv	5 min/rang	själv
4 SPRINGA PÅ SANDEN	själv	1 min/rang	själv
5 UPPGÅ I ORGANISKT MATERIAL	själv	1 min/rang	själv
6 SPRINGA PÅ GRENEN	själv	1 min/rang	själv
7 SPRINGA PÅ STENEN	själv	1 min/rang	själv
8 SPRINGA PÅ VATTNET	själv	1 min/rang	själv
9 GÅ PÅ VINDEN	själv	1 min/rang	själv
10 SANN SIMNING	själv	5 min/rang	själv

1 GÅ PÅ GRENEN (K) Besvärjaren kan gå längs nästan horisontella trädgrenar som bär hans vikt som om det var slät mark.

2 GÅ PÅ VATTNET (K) Besvärjaren kan gå med en hastighet av upp till 15 m/rond på vatten som om det var slät, torr mark. Han kan behöva slå ett manöverslag på oroligt vatten.

3 SIMMA (K★) Besvärjaren kan simma utan att bli trött.

4 SPRINGA PÅ SANDEN (K) Som Gå på grenen, men besvärjaren kan springa på sand.

5 UPPGÅ I ORGANISKT MATERIAL (K) Besvärjaren kan sjunka in i organiskt material. Någon del av kroppen måste vara inom 3 dm från materialets yta. Han är inte aktiv, men han märker vad som händer runt honom. Besvärjaren kan inte röra sig när han har uppgått i materialet, men han kan lämna det när som helst.

6 SPRINGA PÅ GRENEN (K) Som Gå på grenen, men besvärjaren kan springa utefter grenen.

7 SPRINGA PÅ STENEN (K) Som Gå på grenen, men besvärjaren kan springa på klippytor som lutar upp till 75 grader.

8 SPRINGA PÅ VATTNET (K) Som Gå på vattnet, men besvärjaren kan springa på vattnet.

9 GÅ PÅ VINDEN (K) Besvärjaren kan gå i luften. Han måste röra sig inom 3 meter från marken. När luften virvlar

kan det krävas ett manöverslag.
10 SANN SIMNING (K★) Som Simma, men besvärjaren kan simma lika snabbt som han kan springa.

NATURKUNSKAP

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 UPPTÄCKA FÄLLOR c	2 m R	1 min/rang	3 m
2 NATUREN IAKTTAR c	30 m R	C	själv
3 FÖRUTSE STORM	1,5 km/rang R	–	själv
4 SPÅ VÄDER	1,5 km/rang R	–	själv
5 NATUREN IAKTTAR c	100 m R	C	själv
6 VIND	7 m kon	1 rd/rang	själv
7 VÄNTANDE IAKTTAGELSE	3 m R	1 tim/rang	själv
8 DIMMA	3 m/rang R	P	3 m/rang
9 NATUREN IAKTTAR c	150 m R	C	själv
10 SPÅ VÄDER	1,5 km/rang R	–	själv

1 UPPTÄCKA FÄLLOR (P) Besvärjaren har 75 % chans att upptäcka en fälla utomhus inom den cirkel med 2 meters radie som han koncentrerar sig på. Han kan välja en ny cirkel varje rond.

2 NATUREN IAKTTAR (I) Besvärjaren kan iaktta rörlig verksamhet i området, t.ex. förflyttning eller strid. Besvärjelsen kan bara användas om effektområdet innehåller växter och/eller djur.

3 FÖRUTSE STORM (I) Besvärjaren har 95% chans att förutse när det ska komma regn eller storm och av vilken typ, med en exakthet på 15 minuter inom de följande 24 timmarna.

4 SPÅ VÄDER (I) Som Förutse storm, men den förutser när, av vilken typ och hur kraftigt vädret i allmänhet ska bli under de kommande 24 timmarna.

5 NATUREN IAKTTAR (I) Som ovan, men radien är 100 meter.

6 VIND (K) Besvärjaren får en virvlande vind att uppstå kring honom. Den blåser sedan i en given riktning. Den blåser bort allt damm och all gas och ger –30 till alla projektilanfall som passerar igenom den. Vinden påverkar en 7 meter lång och vid kon och har en styrka av 5 m/s.

7 VÄNTANDE IAKTTAGELSE (I) Som Naturen iakttar, förutom att besvärjaren kan sätta besvärjelsen på "alarm", så att något utlöser den. Aktiv verksamhet inom radien kan sätta besvärjelsen i funktion och upptäckas av besvärjaren. Besvärjaren definierar under vilka förutsättningar besvärjelsen utlöses.

8 DIMMA (K) Skapar en tät, naturlig dimma inom effektområdet. Dimman skymmer sikten och ger –50 i avdrag från alla projektilanfall.

9 NATUREN IAKTTAR (I) Som ovan, men radien är 150 meter.

10 SPÅ VÄDER (I) Som ovan, men man kan förutsäga vädret för 1 dygn/rang.

5.2.10 ANDEBESVÄRJARNAS
BESVÄRJELSELISTOR

BLODETS VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LEVRA BLOD I	1 offer	P	beröring
2 LÄKA SÅR I	1 offer	P	beröring

3 LÄKA MINDRE BLODKÄRL	1 offer	P	beröring
4 LEVRA BLOD V	1 offer	P	beröring
5 LÄKA SÅR III	1 offer	P	beröring
6 LÄKA STÖRRE BLODKÄRL	1 sår	P	beröring
7 ÅTERSTÄLLA LEM	1 lem	P	beröring
8 BLODTRANSFUSION	1 offer	P	beröring
9 LEVRA MYCKET BLOD	1 offer	P	beröring
10 LÄKA MÅNGA SÅR	1 offer	P	beröring

1 LEVRA BLOD I (N) Offrets blodförlust (skadepoäng/rond) minskar med 1 Han kan inte slåss eller förflytta sig snabbare än i promenadtakt under en timme, annars går såret upp och han börjar förlora blod igen.

2 LÄKA SÅR I (N) Offrets blodförluster (skadepoäng/rond) minskas med 1.

3 LÄKA MINDRE BLODKÄRL (N) Offrets blodförlust (skadepoäng/rond) minskas med 3 Det återspeglar att mindre blodkärl helas. Större artärer eller vener påverkas inte, d.v.s blödningar från sår som ger 5 skadepoäng/rond eller mer.

4 LEVRA BLOD V (N) Som Levra blod I, förutom att offrets blodförlust (skadepoäng/rond) minskas med 5.

5 LÄKA SÅR III (N) Som Läka sår I, förutom att offrets blodförlust minskas med 3

6 LÄKA STÖRRE BLODKÄRL (N) Låker all skada på 1 artär eller ven, d.v.s. blödning från ett sår som som ger 5 skadepoäng/rond eller mer.

7 ÅTERSTÄLLA LEM (N★) När den används tillsammans med besvärjelsen Återställa lem på de andra helandelistorna (Ben och musklers väg och Organens väg) kan besvärjaren läka fast en lem som har huggits av. Det tar 1t10 dagar att bli återställd. Man måste alltså behärska alla tre listorna för att kunna använda besvärjelsen.

8 BLODTRANSFUSION (N) Besvärjaren kan överföra 0,25 liter blod från en villig eller medvetlös blodgivare till en annan person som har förlorat blod, d.v.s. fått en skada som ger en förlust av skadepoäng/rond. Besvärjaren måste lägga en hand på blodgivaren och den andra på den skadade. Varje 0,25 liter som förs över läker 50 skadepoäng på den skadade. Blodgivaren har –20 i handlingsförmåga i 12 timmar. En person kan inte både ge och ta blod inom en 12-timmarsperiod.

9 LEVRA MYCKET BLOD (N) Som Levra I, förutom att offrets blodförlust (skadepoäng/rond) minskar med en mängd som är lika med besvärjarens rang.

10 LÄKA MÅNGA SÅR (N) som Läka sår I, förutom att offrets blodförlust (skadepoäng/rond) minskar med en mängd som är lika med besvärjarens rang.

ORGANENS VÄG

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 HELA NÄSA	1 näsa	P	beröring
2 HELA MINDRE NERVSKADA	1 område	P	beröring
3 HELA MINDRE ÖRONSKADA	1 öra	P	beröring
4 HELA MINDRE ÖGONSKADA	1 öga	P	beröring
5 HELA STÖRRE NERVSKADA	1 område	P	beröring
6 HELA STÖRRE ÖRONSKADA	1 öra	P	beröring
7 ÅTERSTÄLLA LEM	1 lem	P	beröring
8 HELA STÖRRE ÖGONSKADA	1 öga	P	beröring
9 SANT HELANDE AV NERVSKADA	1 område	P	beröring
10 HELA ORGAN	1 organ	P	beröring

1 HELA NÄSA (N) Helar en nässkada som inte innebär att hela näsan är borta.

2 HELA MINDRE NERVSKADA (N) Helar alla mindre nervskador inom ett område. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig.

3 HELA MINDRE ÖRONSKADA (N) Helar all yttre skada på öronen, också om örat har blivit avslitet. Det tar 1T10 timmar att regenerera.

4 HELA MINDRE ÖGONSKADA (N) Helar all mindre skada på ögonen, t.ex. sår på hornhinnan eller lossnad näthinna.

5 HELA STÖRRE NERVSKADA (N) Som Hela mindre nervskada förutom att det helar ett område med allvarlig nervskada. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig.

6 HELA STÖRRE ÖRONSKADA (N) Som Hela mindre öronskada förutom att det helar inre skador på örat, t.ex. återställer förlorad hörsel.

7 ÅTERSTÄLLA LEM (N★) När den används tillsammans med de andra besvärjelserna Återställa lem på helandelistorna (Blodets väg och Ben och musklers väg) kan besvärjaren läka fast en lem som har huggits av. Det tar 1T10 dagar att återhämta sig.

8 HELA STÖRRE ÖGONSKADA (N) Som Hela mindre ögonskada förutom att det helar all ögonskada så länge någon del av ögat finns kvar.

9 SANT HELANDE AV NERVSKADA (N) Som Hela större nervskada förutom att man återhämtar sig direkt.

10 HELA ORGAN (N) Helar skada i ett organ som inte har blivit helt förstört. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig. Besvärjelsen kan inte användas på hjärnan.

RENING			
Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 RENA MAT/VATTEN	3 dm R	–	3 m
2 UPPTÄCKA Sjukdom c	2 m R	1 min/rang	30 m
3 RENA Sjukdom	1 offer	P	3 m
4 UPPTÄCKA GIFT c	2 m R	1 min/rang	30 m
5 RENA GIFT	1 offer	P	3 m
6 MOTSTÅ Sjukdom	1 offer	1 min/rang	3 m
7 MOTSTÅ GIFT	1 offer	1 min/rang	3 m
8 NEUTRALISERA Sjukdom	3 m R	P	3 m
9 NEUTRALISERA GIFT	3 m R	P	3 m
10 BOTA SINNESSjukdom	1 offer	P	3 m

1 RENA MAT/VATTEN (P) Renar mat och vatten inom radien från all sjukdom och allt gift. Särskilda eller magiska sjukdomar eller gifter kan få ett MS om de är tillräckligt kraftfulla.

2 UPPTÄCKA Sjukdom (P) Upptäcker alla sjukdomar eller sjukdomskällor. Besvärjaren kan koncentrera sig på en ny cirkel med en radie på 2 meter varje rond.

3 RENA Sjukdom (P) Hindrar att en sjukdom som redan finns i offrets kropp sprider sig. Sjukdomen orsakar alltså ingen ytterligare skada på offrets kropp.

4 UPPTÄCKA GIFT (P) Som Upptäcka sjukdom, förutom att det bara är gift som upptäcks.

5 RENA GIFT (P) Neutraliserar ett gift som finns i offrets kropp. Den helar inte skada som redan har skett.

6 MOTSTÅ Sjukdom (N) Offret får två MS mot sjukdom. Det bästa räknas.

7 MOTSTÅ GIFT (N) Offret får två MS mot gift. Det bästa räknas.

8 NEUTRALISERA Sjukdom (P) Alla sjukdomar inom en radie på 3 meter upphör att ha effekt.

9 NEUTRALISERA GIFT (P) Alla gifter inom en radie på 3 meter slutar ha effekt.

10 BOTA SINNESSjukdom (P) Offret botas från en sinnessjukdom, t.ex. en neuros, paranoia, fobi eller psykos. Det tar 5T10 dagar att återhämta sig fullständigt.

BENENS OCH MUSKLERNAS VÄG			
Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 LÄKA VRICKNING	1 vrickning	P	beröring
2 LÄKA MINDRE FRAKTUR	1 benbrott	P	beröring
3 LÄKA MUSKEL	1 muskel	P	beröring
4 LÄKA BROSK	1 led	P	beröring
5 LÄKA SENA	1 sena	P	beröring
6 LÄKA STÖRRE FRAKTUR	1 benbrott	P	beröring
7 ÅTERSTÄLLA LEM	1 lem	P	beröring
8 LÄKA TANDSKADA	1 tand	P	beröring
9 LÄKA SKALLSKADA	1 skalle	P	beröring
10 LÄKA LED	1 led	P	beröring

1 LÄKA VRICKNING (N) Låker en vrickning.

2 LÄKA MINDRE FRAKTUR (N) Låker ett enkelt benbrott. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig.

3 LÄKA MUSKEL (N) Låker en skadad muskel, men inte organ som hjårtat. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig.

4 LÄKA BROSK (N) Lagar all broskskada runt en led. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig.

5 LÄKA SENA (N) Låker en skadad sena. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig.

6 LÄKA STÖRRE FRAKTUR (N) Låker en enkel eller svår fraktur, men inte ett splittrat ben, en ledskada eller en skallskada. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig.

7 ÅTERSTÄLLA LEM (N★) När den används tillsammans med besvärjelserna Återställa lem på de andra helandelistorna (Blodets väg och Organens väg) kan besvärjaren återställa en avhuggen lem. Det tar 1T10 dagar att återhämta sig.

8 LÄKA TANDSKADA (N) Den här besvärjelsen kan låka alla tandskador, inklusive hål, bölder och spräckta eller avslagna tänder. Om en tand är utslagen eller har slagits sönder kan besvärjelsen hela den om merparten av tanden finns kvar.

9 LÄKA SKALLSKADOR (N) Låker en skallfraktur, dock inte delar där benet har splittrats. Det tar 1T10 timmar att återhämta sig.

10 LÄKA LEDER (N) Låker en skadad led som inte är krossad. Det tar 1T10 dagar att återhämta sig.

VÅXTERNAS HERRE			
Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 VÅXTKUNSKAP	1 växt	–	beröring
2 VÅXTERNAS SPRÅK	sjålv	1 min/rang	sjålv

3 DIREKT VERKAN AV ÖRT	1 ört	—	beröring
4 ÖRTERNAS HERRE	1 ört	P	beröring
5 VÄXTPLATS	1,5 km R	—	1,5 km
6 RENA ÖRTER	1 ört	P	3 m
7 ÖKA VÄXTHASTIGHET	3 m R	1 dygn	3 m
8 ODLA ÖRT	1 ört	P	beröring
9 FÖRSTORA VÄXT	1 växt	P	beröring
10 KONTROLLERA VÄXT	1 växt	1 min /rang	30 m

1 VÄXTKUNSKAP (I) Besvärjaren får reda på en växts natur och historia.

2 VÄXTERNAS SPRÅK (N) Besvärjaren behärskar språket för en växtart.

3 DIREKT VERKAN AV ÖRT (N) Besvärjaren kan få en ört att verka omedelbart när den brukas. När örten används ger dess fördelar eller nackdelar omedelbar effekt.

4 ÖRTERNAS HERRE (N) Besvärjaren kan fördubbla en örts kraft. Besvärjelsen kan bara användas en gång för varje dos av örten. Den måste kastas omedelbart innan örten används. Den kan kastas på en halv dos i taget för att ge effekten av en full dos.

5 VÄXTPLATS (P) Besvärjaren kan lokalisera exemplar av en växtart eller få reda på vilka arter som finns i området.

6 RENA ÖRTER (N) Besvärjaren kan avlägsna alla skadliga gifter, biprodukter eller bieffekter från en örtdos.

7 ÖKAD VÄXTHASTIGHET (K) Besvärjaren kan öka växthastigheten för en växtart inom effektområdet ett-hundra gånger, t.ex. allt gräs inom en 3 meters radie.

8 ODLA ÖRT (N) Besvärjaren kan odla en ört genom att plantera rätt sorts frö. Örten växer upp på 1T10 ronder. Den kan inte fortplanta sig.

9 FÖRSTORA VÄXT (K) Besvärjaren kan fördubbla en växts storlek. Det tar 24 timmar för växten att uppnå sin nya storlek.

10 KONTROLLERA VÄXT (K) Besvärjaren kan kontrollera automatiska och/eller mentala processer hos en växt. Besvärjaren kan också kontrollera växtens rörelser om den kan röra sig.

RIKTAD FLÖDESMAGI

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 BEVARA	1 kropp	1 tim/rang	3 m
2 INTUITION I	själv	—	själv
3 SANNDRÖM I	själv	—	själv
4 BEVARA LIV	1 kropp	1 tim/rang	3 m
5 INTUITION III	själv	—	själv
6 DE DÖDA TALAR	1 kropp	—	3 m
7 BEVARA	1 kropp	1 dygn/rang	3 m
8 INTUITION V	själv	—	själv
9 SANNDRÖM III	själv	—	själv
10 BEVARA LIV	1 kropp	1 dygn/rang	3 m

1 BEVARA (N) Besvärjaren kan bevara en kropp och förhindra att den bryts ned ytterligare eller skadas, t.ex. genom förruttnelse. Om offret fortfarande lever faller det i koma. Besvärjelsen kan INTE förhindra att offret dör, d.v.s. att själen lämnar kroppen.

2 INTUITION I (I) Besvärjaren får en vision av vad som ska hända under den följande minuten om han utför en viss handling.

3 SANNDRÖM I (I) Besvärjaren har en sann dröm om ett ämne som han själv väljer. Han måste sova eller meditera i åtminstone 8 timmar.

4 BEVARA LIV (I) Besvärjaren kan förhindra att själen lämnar en "död" kropp. Det förhindrar att offret verkligen dör. Han kan återhämta sig om kroppen blir helad. Det krävs en Bevara för att bevara kroppen. Bevara liv måste kastas på offret inom 2 minuter (12 ronder) efter "döden", annars lämnar själen kroppen.

5 INTUITION III (I) Som Intuition I, förutom att man kan förutse 3 minuter.

6 DE DÖDA TALAR (I) Besvärjaren får en bild av de händelser som omgav någons död på det sätt som den döde såg dem. Han får också en bild av den avlidnes bane-man. Den döde måste ha dött inom ett antal år som är lika med besvärjarens rang.

7 BEVARA (N) Som ovan, men funktionstiden är 1 dygn/rang.

8 INTUITION V (I) Som Intuition I, men funktionstiden är 1 dygn/rang.

9 SANNDRÖM III (I) Som Dröm I, men man kan få 3 drömmar på 8 timmar. De kan röra olika ämnen.

10 BEVARA LIV (N) Som ovan, men funktionstiden är 1 dygn/rang.

DJURENS HERRE

Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 SÖVA DJUR	1 djur	1 min/rang	30 m
2 DÖLJA SIG	själv	1 min/rang	själv
3 KALLA PÅ DJUR I c	—	1 min	30 m
4 DJURENS SPRÅK	själv	1 min/rang	själv
5 DJURENS HERRE c	1 djur	C	30 m
6 KALLA PÅ DJUR IIIc	—	varierar	30 m
7 FINNA DJUR	1,5 km R	—	1,5 km
8 VÄNSKAP c	15 m R	C	själv
9 FÖRSTÅ DJUREN c	1 djur	C	30 m
10 KALLA PÅ DJUR V c	—	C	30 m

1 SÖVA DJUR (K) Söver ett djur. Den påverkar inte förtrollade eller intelligenta varelser.

2 DÖLJA SIG (E) Besvärjaren kan smälta samman med terrängen omkring honom så att han inte kan upptäckas av djur. Det ger +30 i bonus för att gömma sig för andra.

3 KALLA PÅ DJUR I (K) Besvärjaren kan kalla på en ointelligent varelse av första rang som stannar i en minut och sedan försvinner. Besvärjaren kan kontrollera djuret genom att koncentrera sig. Besvärjaren kan bestämma vilken typ av varelse som ska komma, men exakt vilket djur det blir är slumpmässigt. Besvärjaren kan t.ex. bestämma att det ska vara ett fyrbent hovdjur. Då kan han få en zebra, en häst eller en åsna.

4 DJURENS SPRÅK (N) Besvärjen kan kommunicera med en bestämd djurart genom att använda läten och tecken. Tänk på att djur är ointelligenta och därför ofta inte kan ge särskilt god information.

5 DJURENS HERRE (K) Besvärjaren kan kontrollera

- alla handlingar hos ett djur så länge han koncentrerar sig.
- 6 KALLA PÅ DJUR III (K)** Som Kalla på djur I, förutom att besvärjaren kan kalla på ett 3:e rangens djur i 1 minut ELLER ett 1:a rangens djur i 3 minuter ELLER tre 1:a rangens djur i en minut o.s.v. Summan av rang×minuter för alla djur kan med andra ord inte överstiga 3.
- 7 FINNA DJUR (P)** Besvärjaren kan lokalisera djur av en art eller få reda på vilka arter som finns inom området.
- 8 VÄNSKAP (K)** Alla djur inom 30 meter från besvärjaren uppträder vänligt mot honom. Besvärjaren kan inte kontrollera dem.
- 9 FÖRSTÅ DJUREN (P)** Besvärjaren kan förstå och synliggöra tankar och känslor hos ett djur.
- 10 KALLA PÅ DJUR V (K)** Som Kalla på djur III, förutom att summan inte får överstiga 5.

SKAPELSE			
Besvärjelse	Effektområde	Funktionstid	Räckvidd
1 UPPEHÄLLE	själv	1 dygn	själv
2 LUFTVÄGG c	3×3×1 m	C	15 m
3 SKAFFA VATTEN	–	P	3 m
4 SKAFFA FÖDA	–	P	3 m
5 VATTENVÄGG c	3×3×0,3 m	C	15 m
6 TRÄVÄGG	3×6×0,6 m	1 min/rang	15 m
7 JORDVÄGG	3×3×0,6 m	1 min/rang	15 m
8 ISVÄGG	3×3×0,5 m	P	15 m
9 SKAPA NÄRANDE FÖDA	–	P	3 m
10 HINDRANDE GROP	1,5	–3 m³	P
15 m			

- 1 UPPEHÄLLE (N)** Besvärjaren får all föda och allt vatten som han behöver under 1 dygn.
- 2 LUFTVÄGG (E)** Skapar en genomskinlig 3×3×1 meter stor vägg av tät, virvlande luft. All förflyttning och alla anfall genom väggen sker med en modifikation på –50.

- 3 SKAFFA VATTEN (K)** Besvärjaren kan skaffa så mycket vatten i ett tillgängligt kärl att det räcker för en människa i 1 dygn.
- 4 SKAFFA FÖDA (K)** Besvärjaren kan skaffa tillräckligt med föda från omgivningen för att utspisa 1 hungrig mun i 1 dygn. Om inte maten äts upp inom 24 timmar efter det att den anskaffades blir den dålig.
- 5 VATTENVÄGG (E)** Skapar en 3×3×0,3 m stor vägg av vatten. Den ger –80 för all förflyttning och alla anfall genom väggen.
- 6 TRÄVÄGG (E)** Skapar en upp till 3×6×0,6 meter stor trävägg som måste vila på en fast yta. Man kan bränna sig igenom den (50 skadepoäng ger ett 0,6 m stort hål) ELLER hugga igenom den (20 ronder för en människa) ELLER välta den om inte ena sidan vilar mot en yta annan än ytan den står på.
- 7 JORDVÄGG (E)** Som Trävägg, men väggen är upp till 3 m bred, 3 m hög och har en tjocklek av 1 m vid basen och 0,3 m vid överkanten, och gjord av packad jord. Enda sättet att ta sig igenom är att gräva, vilket tar 10 ronder för en människa vid överkanten.
- 8 ISVÄGG (E)** Som Trävägg, och har samma dimensioner. Man kan smälta sig igenom den (100 skadepoäng) ELLER hugga igenom den (50 ronder för en människa) ELLER välta den om den inte lutar mot en vägg.
- 9 SKAPA NÄRANDE FÖDA (K)** Besvärjaren kan skapa en kaka med färdbröd som väger 60 gram och ger en varelse mat i 1 dygn. Kakan förlorar sin näring efter en månad.
- 10 HINDRANDE GROP (E)** Skapar en grop som omfattar 1,5 kubikmeter i sten eller 3 kubikmeter i jord eller is. Hela gropen måste ligga inom 15 meter från besvärjaren.

APPENDIX

KONVERTERING MELLAN SRR OCH EXPERT DRAKAR & DEMONER

Det går alldeles utmärkt att spela Expert Drakar & Demoner i Midgård. De äventyr vi kommer att publicera till SRR är skrivna på ett sådant sätt att man kan använda dem tillsammans med Expert Drakar & Demoner. Detta kommer dock att kräva vissa särskilda insatser från spelledaren.

En del saker är relativt enkla att konvertera mellan SRR och EDD. Grundegenskaper och färdigheter kan i de flesta fall omvandlas med hjälp av några enkla tabeller.

I SRR påverkar rangen inte bara färdigheterna utan också hur mycket skada en rollperson tål och hur väl han klarar sina motståndsslag. Någon motsvarighet till detta finns inte i EDD. EDD har hjältepoäng som inte kan överföras till SRR.

Detta vållar svårigheter och spelledaren måste vara beredd att göra bedömningar från fall till fall hur det ska hanteras. I många fall är det bäst att helt enkelt strunta i sådana problem och godtaga att de inte kan överföras, utan att sådana egenskaper istället bara "försvinner" i överföringen.

När det gäller SRR-personer som har högre rang än R10, kan man nog räkna med att de har fått en hjältepoäng per rang. Vanliga rollpersoner kan inte uppnå sådana kvaliteter i SRR, utan det är begränsat till sådana hjältar som Aragorn och Eomer.

I SRR gör man färre indelningar av de olika vapnen än i EDD, men det är enkelt att jämföra föra att se vilka som motsvarar vilka. När det gäller rustningar är det också rätt tydligt vad som motsvarar vad, bortsett kanske från härdat läder (SRR) som motsvarar nitläder (EDD).

Däremot utgör magi definitivt ett svårare område. De två spelen har vitt skilda regelsystem för detta. Man kanske tänka sig att vissa besvärjelselistor passar mot vissa skolor.

Det enda råd vi kan ge är att försöka finna matchande besvärjelser för att avgöra detta. Spelledarens omdöme måste spela en stor roll.

Om man använder Drakar & Demoners magiregler i Tolkiens Midgård bör man låta stora delar av nekromanti-magin utgå. Besvärjelser som inger fasa förekommer, t.ex. hos nazgulerna, men de olika besvärjelserna för animering och kontroll av odöda saknas fullständigt i Tolkiens verk. Symbolism förekommer inte heller i Midgård. De besvärjelser man läser om verkar främst tillhöra Elementarmagin eller Mentalismen.

Vissa av de monster man möter i Midgård motsvaras ungefär av monster som finns i Drakar & Demoner. Överensstämmelsen är alltid ungefärlig och varje spelledare måste vara beredd att ändra egenskaper och förmågor efter eget gottfinnande för att de bättre ska passa samman med vad som står skrivet i Tolkiens verk. Använd gärna det som står om monstren i SRR som hjälpmedel för detta. Förkortningarna uttolkas på följande sätt: EDD = Expert, MB1 = Monsterboken, MB2 = Monsterboken 2.

Crebain = kråkor (EDD), drake = drake (MB1), ent = urträd (MB1), gast = kummelgast (MB2), huorn = urträd (MB1), jätte = jätte (MB1), jättespindel = jättespindel (MB2), kraken = jättebläckfisk (MB1), mearas = stor häst med förflyttning L40 (MB1), mumakil = mastodont (MB1), mörkerbest = flygödlan (MB1), nazgul = dödsgast (MB2), ulv = ulv (MB1).

Andra Midgård monster, t.ex. balrog och varulv, har ingen direkt motsvarighet i Drakar & Demoner-monster. Varje spelledare måste själv konstruera fram dessa när han behöver dem. I framtida produkter från Äventyrsspel kommer dock mer detaljerade beskrivningar av Midgård monster anpassade till Expert Drakar & Demoner.

När det gäller intelligenta Midgård varelser som kan användas som rollpersoner, så finns de flesta på ett eller annat sätt i Drakar & Demoner. Tänk bara på att grundegenskaper egentligen inte stämmer fullständigt överens mellan de två spelen. Om man spelar Expert Drakar & Demoner i Midgård kan rollpersoner få grundegenskaper med högre värde än 20 (motsvarande 102), vilket är det högsta möjliga i SRR. Det finns också många andra skillnader som en spelare måste tänka på.

Människor och hober (halvlängdsmän) följer standardformatet, undantaget dunedain och beorningar som har STY 3T6+2 och STO 3T6+4. Dvärgar har sina normala grundegenskaper. Själva begreppet stenfolk finns däremot inte i Midgård, och den särskilda svagheten de drabbas av när de saknar kontakt med marken tas också bort. Umli har samma grundegenskaper som dvärgar, men ser givetvis inte ut som de.

När det gäller mörkrets raser motsvaras uruk-hai av DD-orcher, SRR-orcher av svartalfer och svartnissar, olog-hai och halvtroll av resar, och troll av troll. Halvorcher har samma grundegenskaper som DD-orcher, mer ser relativt mänskliga ut.

Midgård alver liknar däremot inte alls Drakar & Demoners alver. Deras grundegenskaper beskrivs i alvernas grundegenskapstabell.

Varje spelledare måste vara beredd att, efter eget gottfinnande, införa, ta bort och ändra egenskaper och förmågor hos en ras för att den bättre ska stämma överens med vad som står skrivet i Tolkiens verk. Använd gärna det som står i kapitel 9 som hjälpmedel för detta.

Spelledaren måste också avgöra vilka yrken och färdigheter en ras har tillgång till med hjälp av vad som står i kapitel 9. Detta bör inte vålla några svårigheter, eftersom det oftast står rätt väl beskrivet hur varje ras eller kultur lever.

Om man spelar med EDDs hjältepoäng så måste man tillämpa en begränsning på hur högt man kan höja en rollpersons grundegenskaper med hjälp av dessa. Grundegenskapens maximala värde är lika med tärningskombinations högsta resultat. En vanlig människa kan alltså inte få högre STY än 18, det högsta resultat man kan få med 3T6.

Det viktigaste när man ska spela Expert Drakar & Demoner i Midgård är att man känner att man befinner sig i denna fantastiska värld. Varje spelgrupp har sin uppfattning om hur Midgård är eller borde vara, och gruppens spelledare måste därför vara beredd att modifiera och förändra spelets regler så att man får fram mer Midgårdsstämning. Detta är långt viktigare än att man följer reglernas bokstav.

ROLLPERSONERNAS GRUNDEGENSKAPSVÄRDEN

SRR	EDD	SRR	EDD
102	20+	50-64	11
101	19	35-49	10
100	18	25-34	9
98-99	17	15-24	8
95-97	16	10-14	7
90-94	15	5-9	6
85-89	14	3-4	5
75-84	13	2	4
65-74	12	1	3

FÄRDIGHETSVÄRDEN OCH FÄRDIGHETSNIVÅER

SRR	EDD		SRR	EDD	
	A	B		A	B
0	0	0	12-13	11	3
1	1	1	14-16	12	3
2	2	1	17-18	13	4
3	3	1	19-22	14	4
4	4	1	23-27	15	4
5	5	2	28-32	16	5
6	6	2	33-37	17	5
7	7	2	38-42	18	5
8	8	2	43-47	19	5
9	9	3	48-52	20	5
10-11	10	3			

APPENDIX

ALVERS GRUNDEGENSKAPER

	Silvan	Sinda	Noldo	Peredhel
STY	2T6+3	3T6	4T6	3T6
STO	2T6+3	3T6	3T6+4	3T6+4
FYS	3T6+6	3T6+6	4T6+6	3T6+4
SMI	3T6+6	3T6+6	3T6+6	3T6+4
INT	4T6	4T6	4T6	4T6
PSY	4T6	4T6	4T6	4T6
KAR	4T6	4T6	4T6	4T6

SVÅRIGHETSGRADER

Grad	SRR	EDD ¹
Rutin	+30	+2
Mycket lätt	+20	±0
Lätt	+10	±0
Normalt	±0	±0
Svårt	-10	-2
Mycket svårt	-20	-5
Extremt svårt	-30	-10
Vansinningt	-50	-15
Absurt	-70	-20

¹ Modifikation av CL.

FÖRSLAG TILL LÄSNING

Det här spelet grundar sig på Bilbo och Sagan om ringen, särskilt på appendixen till Konungens återkomst, som i Sverige har getts ut under namnet Ringens värld. Vi har ansträngt oss för att inte hamna i motsättning till några andra källor. Eftersom materialet i Äventyrsspels produkter kommer från berättelserna om Tredje Åldern, är Ring-trilogin den viktigaste källan.

Silmarillion och Sagor från Midgård kan ge viktig information för kampanjer i Midgårds Första eller Andra Ålder. Silmarillion ger också en djupare insikt i Tolkiens kosmologi. Äventyrsspels SRR är i huvudsak gjort för spel i en senare period, men det kan ändå vara till hjälp för dem som är intresserade av de tidigare åldrarna.

Om du har svårt att få tag i någon av böckerna i bokhan-

deln föreslår vi att du vänder antingen till närmsta bibliotek eller till Kungliga Biblioteket i Stockholm, Carolina Rediviva i Uppsala eller universitetsbiblioteken i Lund eller Göteborg. Det går inte att få tag i böckerna via Äventyrsspel.

J.R.R. TOLKIENS BÖCKER MED MIDGÅRDA ANKNYTNING

Bilbo, en hobbits äventyr. Stockholm: Rabén & Sjögren, 1979.

Sagan om ringen. Stockholm: AWE/Geber, 1980.

Sagan om de två tornen. Stockholm: AWE/Geber, 1980.

Sagan om konungens återkomst. Stockholm: AWE/Geber, 1980.

Ringens värld: en samlingsvolym. Stockholm: AWE/Geber, 1980.

Silmarillion. Stockholm: AWE/Geber, 1980.

Sagor från Midgård. Stockholm: Almqvist & Wiksell, 1982.

Tom Bombadills äventyr. Stockholm: Geber, 1972.

De förlorade sagornas bok. Stockholm: AWE/Geber, 1986.

BÖCKER MED MIDGÅRDA ANKNYTNING AV ANDRA FÖRFATTARE

Carpenter, Humphrey. **J.R.R. Tolkien: en biografi.** Stockholm: Almqvist & Wiksell, 1978.

Day, David. **Tolkienbestiarium.** Stockholm: Almqvist & Wiksell, 1980. *(En bok om varelserna i Tolkiens böcker, fylld med vackra illustrationer.)*

Fonstad, Karen Wynn. **The Atlas of Middle-earth.** Boston: Houghton Mifflin Co., 1981.

Foster, Robert. **The Complete Guide to Middle-earth.** New York: Ballantine Books, 1978. *(En liten uppslagsbok om Midgård)*

Kocher, Paul H. **Tolkiens sagovärld.** Stockholm: Gebers, 1973. *(Finns på många bibliotek.)*

Strachey, Barbara. **Journeys of Frodo.** New York: Ballantine Books, 1981. *(En kartbok som beskriver Frodos vandringar)*

Svensson, Ingvar. **Tolkiens Midgård: en uppslagsbok.** Stockholm: Skandinavisk förening för science fiction, 1977.

Copyright © (1986) Tolkien Enterprises. "THE HOBBIT"® och "THE LORD OF THE RINGS"® är inregistrerade varumärken som tillhör Tolkien Enterprises, en avdelning under Elan Merchandising, Inc., USA. Samtliga rättigheter förbehållna.

